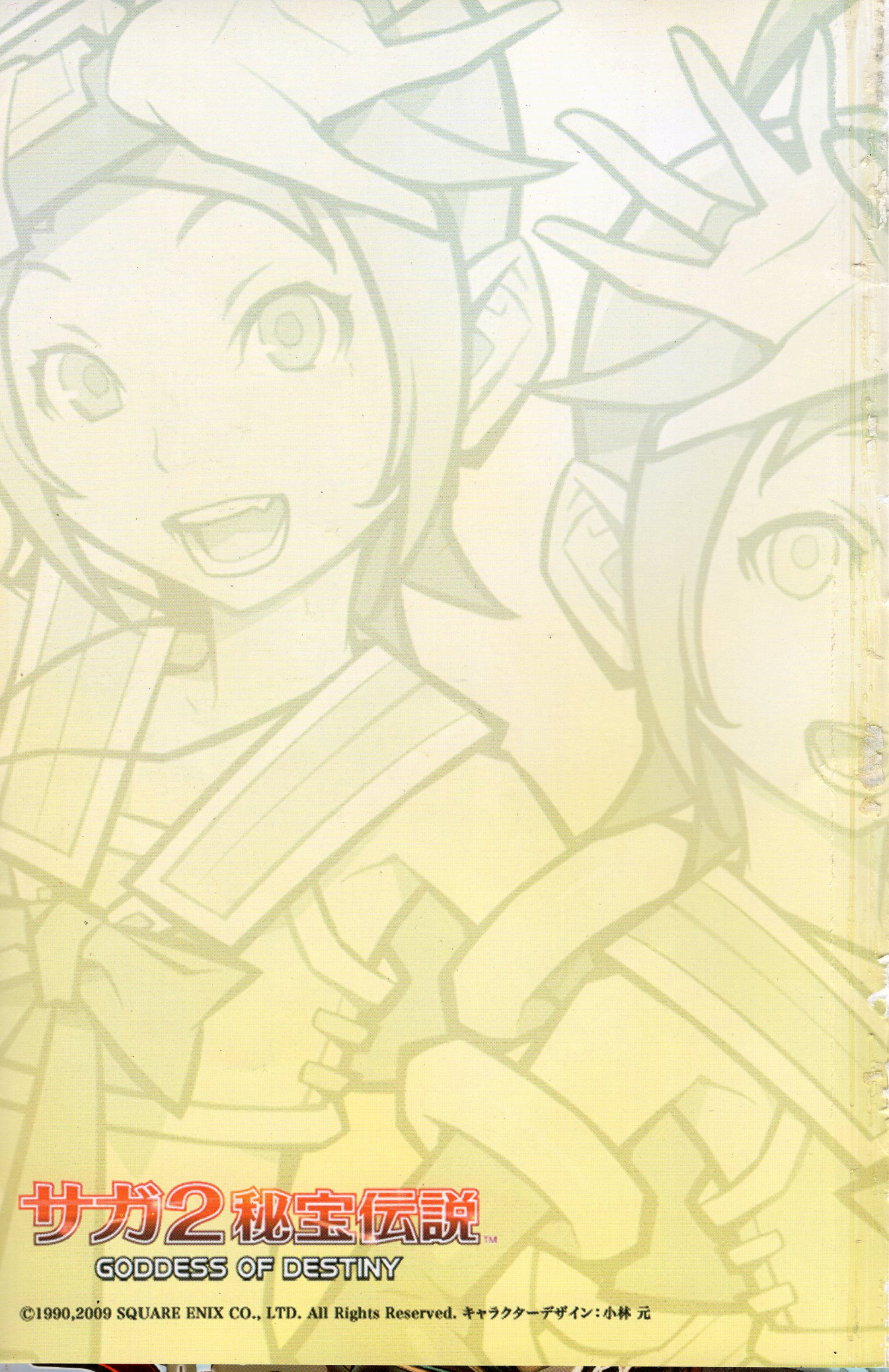

DVD MHP2G狩猎影象
乐克乐克 午夜嘉年华/小小大星球/合金装备 和平行者/口袋妖怪 心之金 魂之银
vol.123
定价:9.8元
掌机迷
POCKET GAMER
特别策划
口袋妖怪的"模仿秀"
模仿带来的成功、喜剧和悲剧
新闻热点
WII上也将能玩到DS游戏?
LOVE PLUS带来的重度"宅现象"
攻略研究
口袋妖怪 心金/魂银
新系统说明/完整通关流程/要点与神兽捕捉
卡片战斗DS
系统详细解说/新手入门指南
实用心得/部分卡片使用方法
沙迦2 秘宝传说
剧情攻略/缪斯系统详解/四种族成长详解/各种心得资料
超级机器人大战学院
角色介绍/战斗系统解析/主线流程攻略/全支线任务攻略


サガ2秘宝伝説™
GODDESS OF DESTINY


Melmene
Polynia



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



本期收录游戏	
NDS	黄昏旅馆215汉化版
NDS	标记人大冒险
NDS	迷你忍者
NDS	漫画英雄联盟2
NDS	绘笔成真
NDS	口袋妖怪 心金/魂银
NDS	沙迦2 秘宝传说
PSP	灵魂能力 毁灭命运
PSP	SD高达G世纪F合集

特别策划 编辑部精心策划各种热门专题!

新闻中心 了解业界动态游戏评论的最佳窗口!

新作报道 介绍两大主机最新作品详细速报!

攻略战队 最新最完善的游戏攻略一应俱全!

编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

翔武推荐给你看

本期的沙迦2攻略非常详细，可以说一应俱全，其中还有八房写的研究。由PMGBA作者完成的口袋妖怪攻略也是非常有看点的。两篇特别策划也很不错，一定要看看。



零羽推荐给你看

本期为大家准备了《机战学园》的全方位攻略+研究，虽然本作比不了《口袋妖怪》这样的怪物级大作，但也绝对是值得一玩且极附研究价值的作品，在此推荐。



八房推荐给你看

本期的重点自然是口袋，除了详尽的攻略之外，还为大家奉上特稿，讲述了围绕着口袋发生的世间百态。沙加2的攻略也有我的研究哦。敬请期待下期口袋研究。



常用游戏类型对照表	
ACT	动作游戏
RPG	角色扮演游戏
ARPG	动作角色扮演游戏
SRPG	战略角色扮演游戏
SLG	战略游戏
SLG	模拟经营游戏
PUZ	解谜益智游戏
RAC	竞速游戏
RAG	音乐游戏
AVG	文字/冒险游戏

话题 topic

二次元入侵现实世界？！《LOVE PLUS》引发重度"宅现象"。



Konami社的大黑马恋爱游戏《LOVE PLUS》已经面市超过一个月，在短短的时间中，它的名字从默默无闻一举跃升为搜索引擎的关键词，连向来以诸如"老婆发飙摔NDS"一类八卦记事著称的日本揭示板MIXI，话题也一度变为宅男们针对这款游戏的讨论。

由于采用了全新的高度与现实互动的技术，所以《LOVE PLUS》面世不久，就一举俘获了大量用户的心。KONAMI为这款作品订下了保守的首批5万的出货量，但游戏发售不久，各个卖店就相继摆出了品切的牌子，而网络上也将该游戏的价格一炒再炒。不但初期被认为很贵的9800日元的KONAMISTYLE特别版被一扫而空，就连普通版都是一卡难求，价格迅速飙升到了2万日元以上，最离谱的店铺居然标出了超过5万日元的高价，让Konami也措手不及。不过Konami毕竟久经沙场，不但迅速加班加点补货，还立刻在官网上刊登了启事，表示将在未来开发以追求男子为目标的女性向《LOVE PLUS》作品。

事实上，除了游戏本体之外，这款作品还带动了许多消费，首先是为了完整体验游戏乐趣而必须购入的NDSi，其次还有保护罩、防水袋（据说是为了和女朋友一起洗澡……），甚至连棉签都有沾光，因为据说使用棉棒来代替触摸笔与"女朋友"亲昵，更容易获得女友的"芳心"。

当然，这种热潮绝对不会仅仅体现在游戏上。比如食品方面，游戏中爱花的薯片、凛子的青花鱼罐头，宁宁的润喉糖都是有显示对应物的哦，就连游戏中男女主角相处的便利店和快餐店，都被涌来的fans踏破了门槛。更有甚者，日本知名揭示板2CH上还有人公布了"配方"：只要将特定的香水或止汗剂搭配起来滴在纸巾上夹入NDSI，即可在玩游戏的时候真的闻到"若隐若现的少女的味道"，三位女主角还有不同的"配方"。不少人甚至专门从网路订购这款产品。

如果说上面这些还仅仅是逸话的话，下面这些玩家的行为，真的有些让人瞠目了：有不少玩家，在与游戏女主角订下现实的约会时间之后，居然真的带着NDSi跑去公园"约会"。不少玩家纷纷表示，自从玩了这款游戏，仿佛真的沐浴在爱情中，每天和"女朋友"打招呼，说晚安，连生活规律都正常化；以前总是对着电脑上的二次元少女颓废地YY，现在整个人都有干劲了。传说中还有一位玩家专门给"女友"买了条价值不菲的宝石项链——只为了放在摄像头前面给"女友"看看……

当然小编们并不是专家，对此事也不能发表什么评论和看法，不过有时小编就不怀好意地揣测，比如哪天游戏掉档了，或者亲戚家的小孩拿起NDS一通乱玩，那沉迷"爱河"的诸位宅男们，不知是什么感觉呢（擦汗）。





日本厂商的邪恶技术！NDS游戏转换WII游戏？！

在上月末的一场发布会上，SE公司的技术人员向业界公布了一项相当"超常"的技术，在这项目前还没有正式名称的技术中，最核心的一点就是：WII和NDS游戏的互相转换。

按照SE开发人员的解释，今年一月发售的《FFCC EoT》是史上第一款以WII版&DS版同时开发的游戏。最初，该作只是要发售DS版，而WII版则是没有考虑要发售。由此便引发了人们的猜想，WII究竟是如何开发完成的呢？实际上是通过DS版源代码为基础，使用这次公布的这种开发成果来自动生成WII版。也就是说，只要使用这种方式，各个DS版游戏都可以非常轻松的转换为WII版。而WII版的《FFCC EoT》就是验证这个理论的最好证明。



当然了，由于WII与DS的开发环境是完全不同的，直接使用DS的源代码是不可能做出WII能够运行的游戏的。关于这一点，又有了下面的解释。

首先，WII与DS都是使用了名为CODE WARRIOR的统合开发环境，在进行转换时，先使用DS的源代码做出WII的原始版数据，当然了，这个版本是有很多问题的。在出现的问题部分再进行相应的修改或是回避，如此反复之后最终问题部分将会降低为0。按照一般性的工作进程，只需5天时间，即可将全部的问题解决。接下来，使用WII的SDK（简单的解释起来就是开发套件）进行替换工作，来解决资料读入时的配置问题。最终得到的将是可以正常读取的资料。但通过调整解析度之后，WII版游戏的画面，在表现上要远远强于DS版。

"SE在NDS上有这么多游戏，你想在WII上玩哪个一个？"开发人员如是说。各位WII的用户，你们喜极而泣了吗？（捂脸）



《噬神者》主题曲由中国美女阿兰·达瓦卓玛演唱，发售日延期

当然，标题的前半段和后半段没有因果关系，请不要搞错。NBGI不久前宣布，PSP版"集团VS集团"动作游戏《噬神者》的主题歌将由中国歌手阿兰演唱。在9月27日时，阿兰还将亲临展会现场出席《食神者》的舞台活动，并将于现场首度公开主题歌。另外，《噬神者》由于开发进度问题，发售日期将从今秋改为了今冬，目前还没有具体的发售日期。

阿兰是1987年7月25日出生于有着"中国美人谷"之称的四川省甘孜藏族自治州丹巴县的女歌手，民族为藏族，英文名：Alan Dawa Dolma；日文名：アラン・ダワジュオマ。作为新生代的歌手（1987年生人），从数年前开始涉足非华语演艺圈。多才多艺的阿兰毕业于解放军艺术学院声乐系，擅长声乐、二胡、舞蹈、钢琴等项目，更会汉、藏、日、英四国语言，可谓多才多艺。光荣公司前不久推出的《真三国无双5～Specail～》，就聘请了阿兰作为宣传歌曲的主唱。





双赢！芬达饮料与《梦幻之星P2》合作！



日前，世嘉和芬达公司宣布，即将在2009年12月3日发售的PSP游戏《梦幻之星2》将与碳酸饮料芬达进行合作。具体的合作方式，是将历代芬达的各种饮料罐作为道具引入到游戏中。从初代到最新品，各种风格的饮料罐一定会令玩家耳目一新。

此外作为对应，在今秋，芬达的公式网站上也将出现赠送《梦幻之星2》里各角色专用武器的活动。在9月24日，东京TGS2009的会场上，也会摆出以《梦幻之星2》为主题的芬达饮料罐。芬达（Fanta）的日语假名拼写是“ファンタ“，而梦幻之星的假名拼写则为“ファンタシ—スタ—”，二者利用谐音之趣进行宣传，可谓相得益彰。据悉，这个有趣创意来自于世嘉市场部的一位策划人员。





业界萧条，ATLUS撤出街机市场

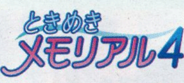
在今年初决定退出业务用机器的ATLUS，日前确认将变卖剩余的设施运营事业分社。去年12月1日，ATLUS在进行了会社分割后，成立了新会社NWES。同日，新会社的股票中的86%卖给了中小企业。

ATLUS在去年9月时，发表的中期经营计划中表示将在2011年7月之前，完成将街机事业压缩的工作。会社开发游戏的重心也将转移到家用机相关事业上，并于翌年3月末，全面退出街机事业。之前公布的真女神转生3题材的卡片机也取消计划。本次的提前异动是由于预测到今后街机业界整体都会更加艰苦，所以才果断进行出售。除此之外，ATLUS也将陆续对旗下的品牌进行整合。

宣布消息之后，发言人表示ATLUS今后将全力进行家用机游戏的开发，通过对开发体质的强化、扩充，来实现进入日本游戏软件市场的前10位的目标。近年来，ATLUS一直在各方面拓展代理业务并且压缩街机产业，近年不少美版游戏的代理都是经由ATLUS之手，前不久公司宣布将全面代理STING工作室的作品，也是业务改造计划的一环。



时隔多年，正统心跳系列登陆PSP





2009年9月16日，KONAMI公布了人气恋爱游戏《心跳回忆》系列的最新作《心跳回忆4》。新作的平台确定将是将在PSP，发售日期与价格目前未定。

《心跳回忆》系列是一款以普通高中男生为主人公，来体验与各种类型的女孩的恋情的AVG游戏，作为日式非18禁galgame的开山始祖，无论是在日本还是在东南亚地区，心跳回忆都可以算是一代玩家心目中的宝贵回忆。本次最新作的《心跳回忆4》依然继承了系列的特色，平台则选择了受到青年人欢迎的PSP掌机平台。

另外，在9月24日到9月27日召开的TGS展会上，还会举行《心跳回忆4》的特别表演秀活动。其中，系列首作中的人气女主角藤崎诗织的声优，金月真美以及野田顺子、神田朱未等人都会到场。

LOVE PLUS热潮不减，甚至有日本玩家在游戏中约了女孩约会之后，到时间时真的带着NDSI去公园“赴约”。这种“假戏真做”的游戏方式真的好吗？



与现实联动，灵光一现还是画蛇添足？

我个人实际上对现实联动不反感，有的现实联动比较有意思，但多数游戏给人的感觉其实是没必要。比如这个最近成为热潮的LOVE PLUS，从最开始厂商设定的接吻来看，这个设定就让人感觉很无语，更有甚者真的去用嘴碰屏幕。从设定到举动来看，厂商的设定只是满足了这些人的空虚，这些人的举动表明了确实空虚。从设计角度来讲，虽然不是人人都这样，但是对于这一人群，这个设定可以算是成功了。不过，真的有必要吗？另外一些需要真实时间的游戏也是，比如《动物之森》。当时玩的时候，白天基本上是在工作，没空干这干那的，而等到有时间玩的时候，白天的时间基本都错过了，无奈只能调整NDS的时钟。设计虽然出于好意，但是不得不说，有时反而带来了更多尴尬。

首先旗帜鲜明地标明自己的立场：我个人不喜欢这种游戏设置。游戏与现实联动功能，效果不外如下：一是类似LOVE PLUS，为了让玩家有更高投入度；二是诸如口袋或者DQ9每周配信一样，希望玩家投入更多时间，延长游戏寿命。但这样一来就造成：如果我想怎样的话，就要在指定时间如何；或者如果我没在指定时间如何（比如任天狗），就会怎样。我个人玩游戏比较休闲，对游戏时间也是有自己把握的，每次碰到这种设置，总觉得有种被逼的感觉。游戏应该是休闲而不是负担——而且我觉得，如果是喜欢的游戏，就算没有这种机制，也可以玩得很高兴啊。这种机制对我来说，就好像玩游戏正高兴的时候，忽然有人强行抢去手柄，说你应该怎样怎样才好玩……反正我个人不习惯就是了。

其实仔细想想，追求虚拟世界与现实生活联动系统的游戏也不在少数。像口袋妖怪中的分时段来捕捉不同的怪物，动物之森中的根据现实时间来引发各种特殊剧情等都是此类系统中比较成功的例子。而前不久发售的《爱相随》更是以虚拟世界与现实联动的RTC系统为卖点，使玩家们充分的享受到了与虚拟的女友在现实世界中的美妙生活。虽说游戏与现实联动是个非常好的创意，但其带来的负面影响也是不容忽视的。一般来讲，此类游戏通常都附有一旦玩家长时间不玩，便会在下次开机时进行“惩罚”的系统，以此来“鼓励”玩家一直玩下去。另外、虚拟与现实的联动效果还会扰乱玩家在现实生活中的正常安排，尤其是对自制能力较差的玩家来说更是可能会深受其害。

新闻中心

新闻速报

高达vs高达 NEXT PLUS跨平台发布！：最新消息显示，在街机平台大受好评的GVGN将要同时登陆PSP和PS3平台，其中PS3将采取下载贩卖。除了移植自街机版的内容之外，游戏还追加了若干新机体，以及适应家用机的“任务模式”和“机体育成模式”。

《王样物语》苦战中：受到关注的MMV信心作《王样物语》目前陷入了苦战。本作获得了fami通高达35分的评分，但销量反而是MMV的wii游戏中比较低的。不知这次MMV作何感想。

DQ9销量渐趋平稳：根据前日统计显示，目前DQ9在日本国内的销量已经超过400万份，销售势头渐趋平稳，虽然没能达到之前夸口的“1000万”销量，本作仍然创造了系列历史上的最高销量。



为了让各地玩家了解市场动态，原本一页的严俊专栏改名为“PG特工组”并且全面扩版，介绍更多城市的市场动态。
文/严俊

第18回 这次的话题 国庆前夕渠道及货源方面压力倍增，直接导致3000行情飚升，PSPgo十一发售，新一轮的破解期待随之而来，实际表现如何我们拭目以待。

南昌地区市场动态

今年的十一比较特殊，恰逢伟大的祖国60周年华诞，国庆和中秋两节同欢，可谓是史上最长黄金周。显然js们也不会放过这个与国同庆的机会，截止到发稿日距离十一还有足足十天时间，市面上各大主流机种的价格已经上浮了不少。人家大商场都是节前放价，保价到国庆，抢着提前降价吸引顾客。

咱们电玩市场是背道而驰，早早就磨好刀了，实在是有趣。国庆还没到，3000就飚的没影了，最贵的港版机无论如何都要卖到1250元左右，这与上月同期相比确实涨了不少。其实到也不是说卖店单方面的，关键是最近货源方调的厉害。不光是PSP，只要是稍微热门一点的主机都在涨价，而且据说这个趋势还要加大，具体的咱们在广州部分会详细说到。

本期最新鲜的玩意就是PS3 Slim了，说心里话薄版的定价到是不高。还有小部分玩家用老版贴换，为此卖店自然又赚了一笔，更新换代的买卖是最好做不过了。

其实完全没有必要，同样是玩游戏，而且这和掌机又不一样，人家1000换2000是为了手感更好屏幕更亮。家用机再怎么改外型都是放在那里，真正在用的只是手柄。另外就是PSPgo了，大家拿到本期杂志时应该就正式发售了，现在有部分卖店接受预定了，价格标的挺诱人。

不过请注意预定归预定，最终还是要以实际到货价为准的哦，别那么爽快就把定金给交了。再者，由于取消了UMD改成网络收费下载，剥夺了零售商的最大利润源，不少国外大型经销商微词不断。

当然了，这跟国内玩家没关系，我们只关心何时能破解。

广州地区市场动态

深广批发市场方面，3000的行情直线上升，除了黄金周临近等传统因素以外，主要是此次大庆非同凡响。全国在安保方面卡的特别死，与去年奥运时期相比有过之而无不及。带电池的电子产品运输起来比较麻烦，特别是水货这种东西就更麻烦了，所以今年行情来的早也就不难理解了。另外，由于3000长时间处于半破解状态，使得追求完美的玩家又开始关注起2000来。近期这一块的货来的有些抬头，但必须指出的是，现在批发市场上没有全新可全破版本2000主机。要么就是翻新机、中古机来的，要么就是新版半破的。说白了就是和3000一样无法关机的，这一点大家必须要搞清楚，别买回家才发现这么一回事哦。

再有就是特大噩耗了，非常遗憾的告诉大家，3000机壳包括按键等全套装备已经推出了，价格大概在150元左右。也就是说现在购买3000也无法令人完全放心了，通常到了新型号要发售的时期就难免发生如此事件，实在是无奈，今后除了加倍小心以外就自求多福吧。

记忆棒方面近期也有涨价，最畅销的极速红棒8G比较上期调了10块，这个幅度算比较大的了。4G也小涨了3块，惟独水分比较大的16G有降5块，随着黄金周的临近行情还有可能继续上浮。

DSi方面近期到是没什么行情变动，断货多时的白色主机终于有再出货了，不过价格要比黑色主机要高出40块。有兴趣的玩家最好是尽快出手，别指不定什么时候又断货了。

上海地区市场动态

上海市场的3000行情波动明显，其中最便宜的黑色款报价是1300元。以前贵出50元差价的银色这次与黑色款同价，不过白色款高达1500元的报价有些离谱了。黄绿两色的报价是1450元，红蓝款的报价最高是1550元，总的来说除了银色款以外，所有的颜色款都有不同程度的涨价，而且彩色系的货源有些紧缺的样子。当然这在例年都还算正常，只不过来的更早了一点。有购机计划的玩家最好是提前入手，因为国庆期间的运输几乎是停运状态，而且深广批发市场也都放假了。届时零售市场的库存出现问题的话，行情随时会有更大的变动。这已经不是什么新鲜事了，在此给大家提个醒，别到时候进退两难。

国庆前夕各大主机全线涨价，包括行情一直很稳定的DSi。虽然在源头市场方面并没有明显调价，但在上海市场还是上浮了不少。报价从上期的1300元涨到了1350元，不分版本和颜色款，总的来说这个报价显然是有些虚高了，大家届时不妨当面砍一砍，烧录卡方面到是没什么变动。另外，还有一个比较有意思的现象，也不知是不是电玩这一块生意不好做，还是怎么了。有的卖店居然兼职卖起某某高点读机来，不过我到是相信卖这个比卖游戏机利润大多了，这一行说真的，没什么搞头了。

北京地区市场动态

京城市场的3000行情与上海方面大体一致，黑银两色同样是报价1300元，不过白色款要稍微便宜一点，价格是1450元。其他的彩色系价格也都相同，在此就不重复了，具体的报价请参看价目表。记忆棒方面日前有小涨，8G红棒目前的报价是160元，很难说在国庆期间是否还会上调，到时候山寨工厂一放假就没货可拿了。16G方面有降20块，性价比逐渐显现出来了，追求大容量的玩家可以考虑，当然原装红棒也是不错的选择。不过无论买哪种卡，最低限度不能低于组装红棒，那些淘汰良久的老红棒甚至黑棒几乎都是返修货，万万要不得。

日前有玩家表示记忆棒坏了去卖店要求更换，却被老板告之用软件测试是人为损坏？简直是一派胡言，卖店要返棒子回去换货可以说是随时的，只要外壳没有裂痕批发商自然不会为难卖店。不过这一行，还是那句话，没有一定要执行的保修标准，一切都在于个人。可以给你换，也可以不给你换，这是没办法的事。DSi方面，北京市场的行情也有上调50元。不过卖店打DSi的主义显然是搞错节目了，这东西即便你不涨价，甚至是搞促销，都不见得会有多么的火，更何况是涨价了。其他的行情变化不大，最后祝大家在国庆期间都能买到满意的主机，玩的尽兴。

各地市场参考价

◆南昌地区PSP相关	◆广州地区PSP相关	◆上海地区PSP相关	◆北京地区PSP相关
PSP3000(黑):1230	PSP3000(黑):1170	PSP3000(黑):1300	PSP3000(黑):1300
PSP3000(银):1250	PSP3000(银):1190	PSP3000(银):1300	PSP3000(银):1300
PSP3000(白):1430	PSP3000(黄绿):1380	PSP3000(白):1500	PSP3000(白):1450
4G组棒:85	4G组棒:80	4G组棒:85	4G组棒:85
8G红棒:150	8G红棒:135	8G红棒:160	8G红棒:160
16G组棒:2600	16G组棒:245	16G组棒:280	16G组棒:280

◆南昌地区NDS相关	◆广州地区NDS相关	◆上海地区NDS相关	◆北京地区NDS相关
DSi(黑):1230	DSi(黑白):1180	DSi:1350	DSi:1350
DSi(白)；1270	DSi(彩色):1300	AK2i:105	M3i Zero:140
DSi(彩色):1350	iPLAYER:190	TTi:100	iPLAYER:198
AK2i:100	AK2i:85	EZ5i:115	AK2i:115
TF1G:35	EZ5i:100	TF1G:40	EZ5i:120
TF2G:50	TF2G:45	TF2G:55	TF2G:55

这里有第一手新鲜游戏资迅；这里有最新的游戏画面预览；诸位小编与你共同关注分析。关注游戏新干线，赶在游戏潮流最前端！ 文责/零羽

战舰炮手2携带版

机种 PSP
类型 ACT

●KOEI ●1人/5040日元 ●2009年11月12日 ●复刻



本作是PS2版海战类动作游戏《战舰炮手2~钢铁的咆哮~》的复刻版作品。玩家将在假想世界的广阔舞台中，扮演指挥军舰的舰长，在大海原上突破各种困难、完成各个任务。

在PSP版的本作中，全新追加了通信机能，支持最大4人进行联机游戏。而联机时还可以选择协力作战，生存挑战，BOSS速攻等不同的模式。或者是玩家之间进行更加刺激的海上对决战。





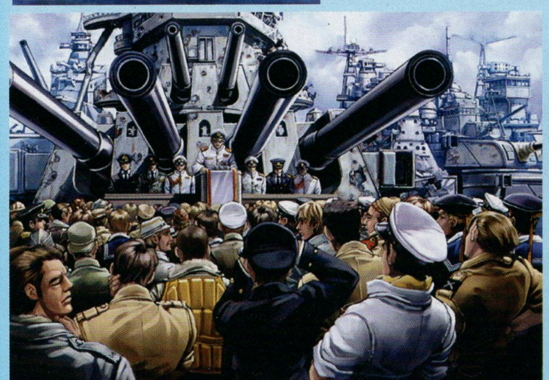







本作是以国家之间的战争为主线进行的，游戏中的主题虽是以现实类的厚重故事题材，但支线剧情中也会出现神秘的超兵器。当玩家在多周目、解开了超兵器之谜后，才能看到本作真正的END。

在任务开始前，玩家可以根据不同任务的内容来更换特殊的装备。在装备换装模式中，舰船以船体为基础的各个部位都可以进行零件的更换，玩家即可以再现历史中的种种知名舰船，也可以发挥自己的想象力来创造属于自己的原创舰船。另外，在玩家达成了特定的任务后还可以得到全新的零件来进一步强化舰船。





交友 云南 赵世龙 最近看史书，很入迷，想玩历史题材游戏，但除了三国，其他的好少啊。
男，21岁，云南省昆明市，QQ：278444832

洛克人EXE 流星演习

机种 NDS
类型 RPG

●CAPCOM ●1人/4190日元 ●2009年11月12日 ●续作

于2001年3月在GBA上发售的《洛克人EXE》系列的最新作终于要在DS上发售了。时隔N年，本作也将会在NDS上呈现出全新的风格。本作带有EXE之名，但游戏中却出现了另一位男主角、流星洛克人。所以，本作也就将会变成洛克人EXE与流星洛克人共同参演的豪华剧本。另外，将洛克人EXE与流星洛克人二者联系在一起的全新角色、可以自由操控时间的未来机器人也将会成为本作剧情中的一个关键角色。







新闻中心

元素猎人

机种 NDS
类型 A・RPG

●NBGI ● 1人/5229日元 ●2009年10月22日 ●原创

本作是以日本NHK教育电视台放送中的TV版动画《元素猎人》为题材制作的动作类角色扮演游戏。本作故事的舞台为失去地球上失去了元素的世界。游戏中玩家所扮演的是卫星政府旗下的一名元素猎人，为了回收流向次元壁彼端的另一个世界中的元素，而展开了冒险故事。

本作中，名为QEX的生物才是吸收地球元素的元凶，玩家想要成功回收元素，就必须先消灭QEX。当玩家取回元素之后，还可以将其当做武器来用，根据敌人的弱点属性来进行变身。









喧哗番长 携带版

机种 PSP
类型 ACT

●SPIKE ●1人/3990日元 ●2009年10月29日 ●复刻











←游戏中的各种特效十分夸张，完全看不出这是以现实世界的高中生为题材的作品……

有着独特风格的《喧哗番长》系列的第一作即将在PSP上重生了。本作是以2005年发售的PS2版《喧哗番长》为基础移植而来的作品。游戏中的主人公、极东高校的番长也将再次为了心爱的同伴们，向黑真联合发起挑战。

本作游戏的系统也与PS2版相同。各种华丽的战斗画面将会得到再现。同时，以“男气”槽为基础的行动系统也会完全继承。另外，在游戏本篇通关之后，还会有全新风格的片外篇出现。

战斗之魂 辉石霸者

机种 PSP
类型 ACT

●NBGI ●1人/5229日元 ●2009年11月12日 ●复刻

本作的最大特征便是采用了结合卡片战斗与动作要素的融合型3D动作类卡片战斗。也正是由此系统才使本作实现了一直以来无法表现的以3D形象登场的超大魄力演出以及真实时间制的激烈战略。

在本作中玩家将扮演原创的主人公来与动画版第一期、第二期中的主人公进行战斗。而战斗也是再现了动画原作，玩家可以利用各种效果的卡片进行特殊组合，来到达击败对手的目的。



剑斗士

机种 PSP
类型 ACT

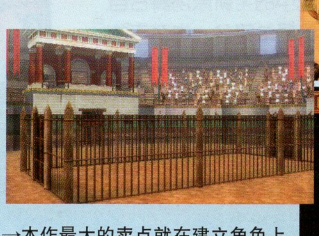
●ACQUIRE ●1~2人/5040日元 ●2009年10月29日 ●原创

剣闘士 GLADIATOR BEGINS

全新原创的动作类游戏。本作的故事舞台为古代的罗马帝国，游戏中描绘的都是堵上自己生命来与对手浴血奋战的剑斗士们的故事。

本作游戏的最大特点便是对上百种的装备品进行搭配组合的自由改造系统。而游戏的主要流程则是通过对剑斗士身上的进行不断的强化来培养自己的剑斗士，不断的击倒强敌，获得贵族们的好评，由此来触发主线流程事件。游戏的最终结局也会根据各个事件的结果而发生改变。







→本作最大的卖点就在建立角色上，不知此系统能否够丰富呢？







樱花笔记 连接现在的未来

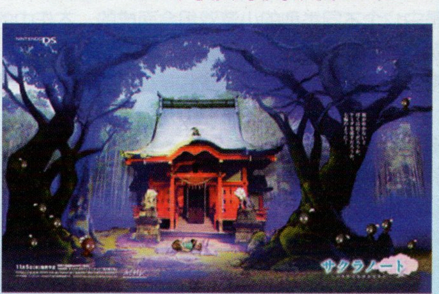
机种 NDS
类型 AVG

●MMV ●1人/5229日元 ● 2009年11月5日 ●原创

サクラノート ～いまにつながるみらい～

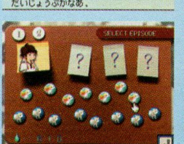
围绕着巨大樱花树展开的穿越时空的冒险故事即将在NDS上开始。本作的主人公在与神秘的转校生·七海相遇之后，便开始踏上了讨伐妖怪、拯救樱花树的旅程。

在游戏中，当玩家帮助了有困难的人或是解开了谜题之后便会得到“泪”，当玩家收集到了一定程度的“泪”之后，便能够变身成猫猫狗狗之类的动物来以新的视点进行游戏。最重要的是，通过变身、玩家还可以得到对剧情发展相关的关键道具或是信息。

















新闻中心

海腹川背 旬

机种 NDS
类型 ACT

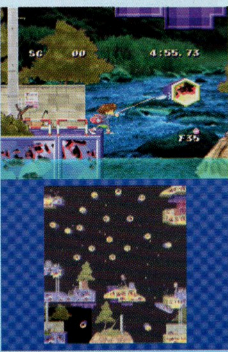
●Genterprise ●1人/5040日元 ●2009年10月29日 ●复刻

海富川背系列最早发售在SFC上，而本作则是2000年发售的PS版的同名移植作品。本作不仅对原PS版的各个动作方面等要素进行了改修，还在此基础上追加了WIFI通信模式。另外，由于本作中含有PS版与SFC版这两个版本的模式，玩家可以尽情的体验本系列的乐趣。

本作既然名为完全版，在游戏中的全新原创舞台自然不会少。其中既有适合初心者的简单舞台，也有专为上级者准备的复杂地形的舞台。

→看到本作的画面，当年玩过SFC版的玩家一定会觉得很感动吧。对于没有玩过前作的玩家来说，也可以借此机会来感受一下本系列的经典之处。







大众狂欢

机种 PSP
类型 ETC

●SCE ●1~4人/2980日元 ●2009年10月1日 ●原创

みんなのスッキリ
EVERYBODY'S SUKKIRI

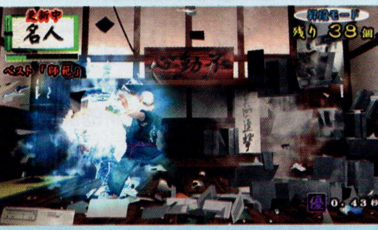
本作出自《大众高尔夫》的制作小组之手，整个游戏是由12个不同类型的小游戏组合而成的。本作中的12个小游戏都是以轻松上手、简单便捷为目标制作的，对于日常没有太多时间的玩家来说也能体验到游戏的乐趣。

本作收录的小游戏种类十分丰富，有单纯追求破坏快感的兵器大作战、空手道，也有保龄球、棒球、拳击等趣味十足的爽快型运动游戏。除此之外的清扫房屋、菜园收获、收拾书架等原创小游戏也都有各自的特殊乐趣。





→本作中的小游戏十分搞笑，多人联机时的乐趣更会进一步增加。









超恐怖话 青之章

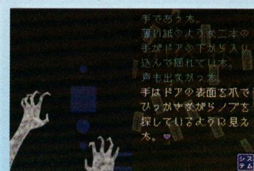
机种 NDS
类型 AVG

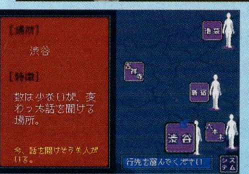
●Chokowa ●1人/5040日元 ●2009年10月22日 ●原创



本作是以著名的恐怖小说作家、平山由梦明所创作的实话怪谈为基础制作的。游戏中，玩家会在平山由梦明的引领下，体验各种各样的怪异现象。

游戏中收录的作品多达63本之多，其中有竹书房刊的《超恐怖话A》36本，《超恐怖话B》22本，文库未收录2本以及DS版完全记录书3本。在各个剧本中，都会出现相应的音效来与内容呼应。由此使得怪谈独有的紧张感与临场感得到了最大的体现。另外，游戏中收录的剧本都是以短篇集的形式出现，即便是没有太多时间的玩家也可以充分体验本作的乐趣。



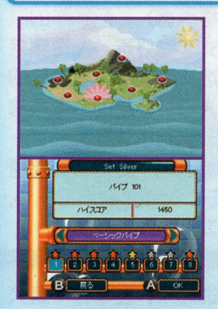

←胆小的玩家可不要深夜玩本作哦

连接！管道爱好者

机种 NDS
类型 ACT

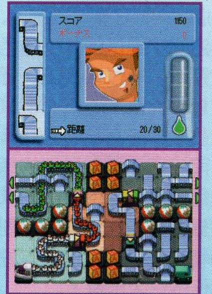
●Creative Core ●1人/3990日元 ●2009年11月5日 ●原创

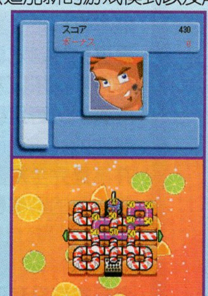
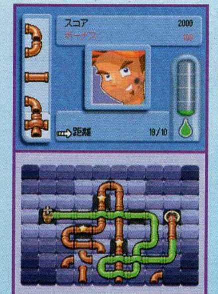
つなげて！パイプマニア



即将在DS上发售的本作是以1989年AMIGA用的原版为基础来发的。本作在继承了原作基本系统的基础上，还追加了DS版特有的触摸笔操作模式。

在本作的主模式、世界模式中会分7个区域，每个区域内收录各8个舞台，即、合计56个不同的舞台。而当玩家到达每个区域的最后一个舞台时，还会有BOSS出现。另外，当玩在达成特定的条件并完成世界模式后，便会追加新的游戏模式以及角色&音乐鉴赏图鉴。



游戏品质

心的感受 文的传达

十年经典的回归
口袋妖怪 心金/魂银



NDS/任天堂
2009年9月12日/RPG

再卖肉这系列就完了
灵魂能力 毁灭宿命

NDS/NBGI
2009年9月1日/FTG

本期新发现

高达G世纪F打通了，目前全力拼saga中，三怪组合像DQM。

翔武

最近怪物猎人3完全抛弃，真庆幸没冲动买WII。

口袋妖怪 心金/魂银： 《金银》在GB时代就给人留下了很好的印象，本作虽为十周年推出的纪念作品，但素质方面无庸置疑，满足了口袋FANS们的一个心愿。本作是以NDS版前作的系统为基础进行制作的，**同时在怪物的招式性能方面也做了不少调整**。这次加入了宝石版的一些神兽怪物，NDS口袋系列也可以说正式出完了。

灵魂能力 毁灭宿命： 我一直相信一个道理，就是格斗游戏一旦进入“卖肉”倾向后，作为格斗游戏的素质就一定会下降。《SC》系列从第三作开始，增加的女性角色越来越多，而且在第4作增加了爆衣系统，这个系统虽然不是一般想像的那样邪恶，但是作为一个系统来说完全没什么存在感，**只能说是官方心照不宣的宣传语**。



本期新发现

虽然PSP系统依然悲剧，但最近大作频发不愁没有好游戏玩。

八房

我正在重温gb版女神转生外传，为下月奇妙旅程热身。

口袋妖怪 心金/魂银： **近年来系统最为方便的一作**，从各项人性化细节可以看出老任充分吸取了口袋白金的教训。剧情方面没什么好说的，不管有没有错过原版，本作都是绝对要玩的神作，本作最大的特点就是可以捕获的怪物空前丰富，配合各种活动和赠送的计步器的很多玩法，NDS上图鉴全齐不再是遥不可及的梦想！

灵魂能力 毁灭宿命： 以节奏快著称的格斗系列新作。画面很好，而且流畅不掉帧。格斗方面不敢妄自评论（格斗盲），但本作的原创模式非常好玩。能得到各种可选择配件，打造自己的原创人物。新加的爆衣系统让华丽度和趣味度又上了一个台阶，是不是格斗迷都可以玩玩。**缺点是打击感不够，没有刀刀到肉的感觉**。



本期新发现

机战学园虽然只是个外传类作品，但对战系统还是很值得研究的。

零羽

时隔多年后再战口袋银，更多的还是对童年的怀念。

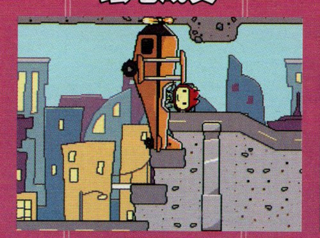
口袋妖怪 心金/魂银： 怪物级的大作如期降临。虽然本作只是个复刻版，但大幅进化的游戏画面、重新制作背景音乐以及全新追加的附属系统等足以令老玩家们感动的泪流满面了。本作也并不是完全复刻，游戏中关于水君的剧情便是采用了水晶版。**另外，全新追加的口袋妖怪大赛趣味十足**，无论新老玩家都没有理由错过地。

灵魂能力 毁灭宿命： 其实说起来，在本作中最大的卖点、并不在格斗系统上，而是游戏中提供的原创角色建立系统。通过该系统，**玩家可以最大限度的发挥创造力来打造属于自己的特殊角色**，而后再使用创建好的角色进行各个模式的对战。或者，像朋友们来炫耀自己创建的特殊角色，这也可以说是本作的一大乐趣了。

交友 北京 郑鑫洋
祝小编们工作顺利、心想事成！
男，14岁，北京市海淀区西北旺镇。

就差能让你实现愿望了

绘笔成真



NDS/Warner Bros
2009年9月15日/ETC

这个游戏可以说是NDS上的新创意作品了，通过输入单词就可以在游戏中把事物具现化出来，然后在挑战模式中利用这些进行解谜。更强的是这款游戏的解谜方案并不是单一的，而是多种多样的，**只要打开思路，就能迎刃而解。**另外，这里面吧事物关系做得也很好，比如警察见到恐怖分子会开枪等等。

创意十足的美式游戏。使用触笔操作，手感略微有点生硬。玩家只要写出英语单词，就可以具现化相应的事物，游戏目标就是叫出特定事物解决各种问题。**游戏的词库相当庞大，而且各项事物之间的联系非常复杂并有趣，玩家有着极大的自由度，**可以想出各种极富趣味性和创意的玩法，强烈推荐。

游戏中玩家所扮演的主人公简直就是神笔马良的转世，触笔一挥，要什么有什么，本作游戏的目的十分简单，就是利用玩家丰富的想象来创造各种道具，完成各个任务。不过，由于创造道具时是需要玩家用英文来输入的，对于英文不是很擅长的玩家，肯定会感到十分纠结。**玩完本作后真的会积累下不少单词。**

漫画英雄们的定期聚会

漫画英雄 终极联盟2



NDS/Activision
2009年9月15日/ACT

前作在掌机上只有PSP版，这一作推出了NDS版。在系统方面和前作PSP版大同小异，有点美式RPG的要素。**画面方面比较糙，但是在这粗糙的画面下居然还丢帧，**动作的感觉很不流畅，有时还有一些爆音，给人第一感觉就是一定是用什么转换器之类的硬生生转过来的，此外过场镜头全都变成纸片化了。

和PSP版很相似。玩家可以选择两方势力进行游戏，每个小队四人。可惜没有自建人物。游戏的手感尚可，升级的得点强化能力的设置也比较有趣，只是四人小队中，有同伴要交由AI控制，但是AI的智力很低，有时很让人着急。**很多多余地加入了随时使用触摸屏的机关，玩的时候记得拿好笔吧。**

《漫画英雄》系列是将美式漫画中最具代表性的角色们集合起来，共同演绎超热血的原创故事的作品。**在本作游戏中玩家可以使用蜘蛛人、绿巨人、风暴女郎等多达20余名的漫画英雄。**另外，在等级提升后还可以追加更高级的高威力技能。想看大魄力的特技，那就只能老老实实的练级了。

宅也要适可而止吧

Love Plus



NDS/KONAMI
2009年9月3日/AVG

本人对这类游戏向来不感冒，不过KONAMI也做得够过分的，居然把KISS这种动作也做到了触摸之中，而且还有人真的会用嘴……这个游戏的人物画面做得倒是很不错，**NDS很少有恋爱养成类AVG去做个3D画面出来的，**游戏的素质也算比较不错的了，从此可以看出厂商确实是用心制作了，不过还是太宅了。

单品已被炒到数万日元的话题作。游戏的各项设计极为真实，一些细节也十分周到，比如不存档关机的话，女主角会指责玩家。甚至还可以和女主角约定现实时间约会哦。三位女主角各具魅力，**只要当真投入心意去玩的话，据说真的能体验恋爱的感觉？**属于要么沉迷，要么不会感兴趣的类型。

本作突破了一般的同类游戏，游戏中最大的特色便是真实时间制的设定了。当玩家在一周目完成、也就是成功追到了自己喜欢的女孩后，便可以如同现实生活般的与虚拟的女友交往了。每天的形影不离的交流，**有个女友真的是件很纠结的事情，**要是你一天不理她，再次(开机)见到时她还会像你发脾气。

喜欢口袋妖怪与牧场物语的加我哦！
男，14岁，北京市西城区。
北京 王超 交友

带着期待下作的心情玩

沙迦2 秘宝传说



NDS/SQUARE ENIX
200年9月17日/RPG

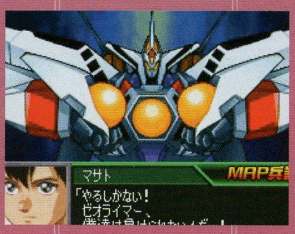
也是一个纪念性质的作品,SE最初说了半天要出《魔界塔士》,后来杳无音讯,倒是把《秘宝传说》公布了。**和GB版相比，增加了很多新系统和新要素，画面也算是对得起NDS。**不过GB版的流程就不长，这次也没增加一些新剧情来填充。本作来看，估计系列第三作《时空霸者》也有理由推出了。

游戏最大的特点是，人物并非以升级成长，而是通过各种手段提升能力。虽然取消了以往的闪灯泡（升华技），但是结合新加入的连携系统，游戏系统似繁实简，游戏**节奏和难度把握得比较好。玩家在逐渐吃透系统的同时，队伍实力也逐渐提高**，配合朴素的剧情，很容吸引人玩下去。

在怪物级的作品《PM》发售之际，《沙迦2》这款同样是GB时代经典的大作也来到了NDS上。要说本作最大的亮点,那便是游戏画面上的大幅进化了。**比起GB时代的小色块,DS上改头换面的角色一定会令老玩家十分感慨。**除此之外,游戏中从初始角色的选择到剧情流程以及战斗系统都是完全照搬原作。

下次还是不要再搞这个了

超级机器人学园



NDS/NBGI
2009年8月27日/RPG

说是新作，其实大家一眼就能看出是一个素材集合作，集合了GBA和NDS上几作正统作品的一些素材做成了有对战性质的作品。不过在本作中，原来登场的机体有了一些新的特性，使对战时候的战略性有了提升。**但是本人觉得综合素质却不如GB的《LINK BATTLER》。**本作的剧情感觉实在是很烂。

原以为本作会是类似GB的通信管家一样的杰作，不过上手之后有些失望。机体看似有400多台，其实每台都分三个版本，实际只有100+；画面我们不强求，但是**本作的人设、剧情和音乐都非常的不理想**，既和学院无关,又完全没有机战的气势。数值很多，但熟悉后，战斗略显单调。庸作。

机战系列的又一款创新作品终于登场了,**本作的核心、是以机战系列中经典的机体来进行2VS2的对决。**在机战游戏中经典的精神指令系统也被非常到位的融入本作的对战系统之中。而机战原作中的各个机体,在本作中也都有了全新的机体特性与武器特性。结合本作的游戏系统后,对战时紧张感、趣味感大增!

屏幕再大点就更恐怖了

七日死 目



NDS/SQUARE ENIX
2009年8月27日/AVG

和前作的优点一样,恐怖的气氛制作的比较好,特别是周围模糊不清造成的压抑感。不过个人觉得那个甭管是类似DQ也好，还是类似FF也好的FC画面游戏,特别有伤气氛,放在游戏中感觉有些格格不入,倒不如彻头彻尾恐怖。值得一提的是这款游戏的音乐、音效做的很有感觉，也算弥补画面不足了。

充分利用了NDS机能，塑造出极强临场感的恐怖游戏第二作。比起前作，气氛塑造更加出色,压抑的环境、音效和“越是着急越不听使唤”的操作方式充分营造出恐怖氛围，第六日的医院气氛很赞。可惜瞳系统只在有恶灵时发动=只要“瞳”不发动就没有危险，降低了紧张感,操作方式不容易习惯。

《七日死》系列的正统续作出现了。本作最大的特点便是巧妙的利用了DS的两块屏幕,并采用了以左右眼分别显示的特殊系统。本作游戏的画面与前作类似，都是给人一种模模糊糊的感觉，虽说这种阴暗的效果是为了体现游戏中的恐怖气氛，**但这种表现方式实在不适合DS这种本来就不是很清楚的画面。**

交友 湖南 李爽
小编介绍下NDSI和相关的游戏吧。
男，20岁，湖南长沙，QQ：710532436

Saga是上世纪Square旗下的经典之一，曾经一度风靡，saga2秘宝传说更是有着里程碑意义的作品。可惜系列家道中落，由于种种原因，PS2时代系列逐渐淡出别人视野。时值saga20周年之际，SE将经典之作复刻NDS，复活的saga2表现如何呢？



沙加2 秘宝传说
NDS/SQUARE ENIX
2009年9月17日//RPG/1人



旧瓶装新酒？见证经典的进化！

无等级观念！

作为本作乃至系列最大的特点之一就是人物独特的成长方式。游戏中，玩家可以从四个种族中选择自己的冒险队伍，其中人类和超人（ESPER）还有性别之分。游戏并没有等级的概念，想要提升角色的实力，就要通过各种装备、饰物，以及最重要的，通过各种手段让角色的能力得以提升。

人族：人类的特点是可以随着战斗次数的积累自然成长，在战斗后随机提高各种能力，男性比较偏重于力量，女性则比较偏重于速度。初看上去似乎这样的成长方式很不靠谱，但其实，游戏是有着隐藏的熟练度设置的，基本上随着战斗行动的积累，各方面都能维持在一个比较平均的程度。



炙热之魂系列的人设一直都是非常精美的！

超人：超人和人类一样，能够通过战斗成长，但幅度并没有那么明显。代之以可以通过战斗，学会种种特技，还能够根据特技的使用情况转换未来的发展方向。活用这些技能对战斗非常有帮助，但反之，技能要占去超人四个装备格，所以超人的装备往往比较薄弱，如何保证自身安全将是必要的考量。男女超人能够觉醒的技能种类也有差别哦。

机械：机械的能力提升最为简单，只要装备各种道具即可提升数值，只要通过装备的合理搭配，可以轻松地将某项数值（比如防御力和血量）加到比较高的程度，让冒险十分惬意，但反之——按装备成长能力的方式又会对经济产生很大的压力，所以机械的能力提升也会被控制在一个很合理的范围内。

传统与创新并存

除了微妙而精致的升级系统之外，本次作为复刻版，还加入了大量新的系统。首先是秘宝。秘宝不再是摆设和单纯的装备，收集秘宝之后，可以取得各种各样的地图技能，比如挖掘隐藏宝物等，增添了游戏乐趣。此外，本次取消了原来的“闪灯泡”设置，代之以“连携系统”。玩家只要获得各种命运之丝，就可以在战斗中使出丰富多彩的“连携攻击”。进而进化为更强的“连携升华”技。这样一来，战斗的节奏大大提高了，变数也十分丰富。而且，只要玩家注意就会发现，本作中，击败敌人得到的金钱数量比原版高了不少。这样一来，在成长系统、连携系统的帮助下，玩家基本上可以彻底抛弃练级这个概念，以连贯的方式体验充满传统风格的剧情。游戏的音乐也是可圈可点的地方，经过重制后的音乐充分地渲染出冒险的感觉，而且就算你听得不是很习惯，还可以切换回原来的音源，老玩家们泪流满面了。

综合点评	
画面：	7分，干嘛非用DQ9的别扭引擎。
音乐：	9分，非常应景，而且后期可切换。
操作：	10分，找不出任何不方便的地方。
系统：	9分：似繁实简，由浅入深。
总分：35（满分40）	

文责/八房
美编/大狐狸

诅咒再临！体验“目”的恐怖！

去年夏天《七日死》游戏推出的时候并没有引起人们太大的反响——毕竟，一款与国内玩家有着天然语言隔阂，气氛又比较压抑的AVG游戏，又有多少人会去玩呢？不过，当第一批尝试的玩家们逐渐了解并完成游戏之后，游戏的知名度和好评度逐渐上涨，凭借着出色的气氛营造、充满悬疑的剧情和演出，越来越多的玩家们被引入了恐怖的漩涡中——于是今年夏天，《七日死—目》就应运而生了。

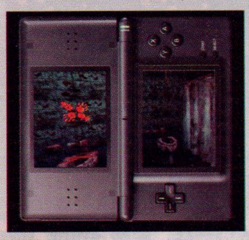
诅咒再临

无名游戏——传说中，流传在TS便携平台上的诅咒游戏，玩了这个游戏的人，不出七天，全部都会莫名地死去。

前作中，主角通过7天的冒险，终于解开了都市传说隐藏的秘密，最终化解了依附在诅咒游戏上的怨念，得以生还。但本作一开始，眼前熟悉的“DQ”式游戏画面却明显地告诉我们，诅咒，依然在网络中游荡。本作的主角是一名在校大学生，供读于南都大学·人文系。由于某种很奇怪的缘故，主角与女性友人实见野恋和好友大邻友人一起参加了川越教授的灵异学选修课——正当众人皆对教授的理论不屑一顾之时，悲剧却

NDS **七日死 目**
AVG ●SEGA ●2009年8月27日 ●1人用/5040日元

忽然降临：主角来到友人的公寓，却发现友人莫名其妙地死在了壁橱里，身边还扔着打开的TS游戏机。正在这时，主角的TS忽然收到了来自友人的方面的配信……



和前作一样。进行了谜之配信游戏的主角逐渐被卷入了灵异的旋涡中……忽然出现的怨灵、不祥的声音，以及逐渐迫近的诅咒，危险逐渐向主角一行人袭来。这次主角又该怎样逃出生天呢？

“目”的恐怖

在遭遇灵异事件的第一天（也就是主角友人死去的当晚），主角也被卷进了莫名其妙的事件中，此时出现在主角眼前的，是一位神秘的谜之“少女”……主角的特殊能力：“目”也

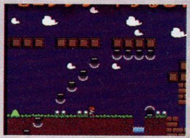


随之觉醒。“目”其实就是所谓的“阴阳眼”（笑），在特殊的情况下，主角的左目（也就是NDS的上屏）的视界将会扭曲，从而映照出平时看不到的事物……

灵异的事物，有些将会对注意巨额提供帮助，有些则是危险的存在，会对主角构成危险，所以究竟是靠近还是远离就很有学问。作为系列的核心线索的诅咒游戏也依然健在，玩家们可以在“目”的引导下解决诅咒游戏中的谜题，从而影响到现实世界。而且，本次游戏中，牵涉到剧情的分支剧情有了相当程度的提高，不时就会出现需要玩家抉择的选项，而根据选项，剧情的发展乃至结局都会变化——“目”的能力，往往会在选项中扮演重要的角色。

进化的诅咒





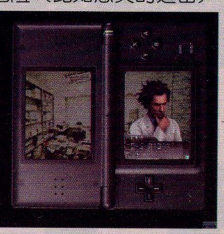
被诅咒的“七日死”游戏是贯穿剧情始末的重要线索之一，而本次，诅咒游戏的形态也有了相应的变化。首先是种类的增加：前作的诅咒游戏，大抵上是类似勇者斗恶龙的RPG类型，而本次中，则加入了横版动作的游戏类型，主角要穿过危机四伏的场景，不时有类似断头台的机关袭击主角。这类地形，往往会和现实世界中的场景挂钩，所以，在游戏中失误以致于死亡，往往就意味着……

当然，——这也是本作的变化之一。前作中，诅咒游戏仅仅承担了发展剧情的作用，分歧仅仅体现在主角现实中面临危险的抉择，而本作中，诅咒游戏与现实的联系将会进一步提高，诅咒游戏的结果往往会影响现实。有时在游戏中失败会导致主角死亡，有时则会有其他的效果（比如出现怨灵追逐等）。玩家在游戏中的表现，究竟会怎样影响到主角的命运呢？

压迫的临场感！

作为系列最大卖点的临场感，本次也得到了出色的发扬。游戏中，玩家要竖持NDS，用触笔和十字键进行操作。稍微注意一下就可以发现，主角的视野是非常狭窄的，除了正面有限的范围，其他方向全部处于不可知的状态，仅仅是这个“正面”，还经常会受到“目”的影响而浮现出诡异的景象。游戏的光源也十分恰当，在整体偏暗的情况下，光源从画面正中到周围逐渐变淡，几处状似不经意的设计，就牢牢地把玩家的视野钉附在正面，周围的一切就隐藏在不可知的黑暗中……游戏的音效也十分出色。利用3D音效技术（需要带耳机），游戏中的音效指向性极强，从左侧、从身后、从头顶，各种突如其来的动静都足以让玩家风声鹤唳。尤其是脚步声和主角的喘息声，甚至带着淡淡的回音感。游戏气氛压抑，场景灰暗，但绝不死寂，玩家行走在场景中，往往会有各种自然不自然的声音伴随着主角，不时还会有特殊的随机音效。

再来就是本作的操作方法。许多人不喜欢前作，就是觉得操作方法太过生硬，不听使唤，但其实这个操作方法也是重要的气氛塑造条件之一。本作中，玩家只要玩玩就可以发现，本作的操作方法，虽然不很方便，但是精确度相当好，想看哪就看哪。但作为代偿或者折衷，它却有个明显的缺点：无法在短时间内，做出多数精确的操作。可以说是个不顾及效率的系统。这样的设置就带来了一个直接的效果：即玩家越是急着移动，就越弄不好——而玩家什么时候会急着操作呢？当然是气氛最紧张的，想要逃离危险（比如怨灵的追击）时。也就是说，越是在着急的时候主角手脚反而越不听使唤。虽然不厚道，但这样的设计，确实能够调动起玩家的情绪，营造出紧迫、恐怖的氛围。



玩后感

恐怖游戏有很多种，有注重压抑气氛的比如寂静岭；有注重紧张刺激的如死亡空间，有注重剧情的如恐怖惊魂夜。而本作的着眼点就在于临场感。游戏的系统并不复杂，剧情其实也很一般，但出色的场景和气氛塑造却带来了极为强烈的张力，虽然NDS机能不高，但玩家依然可以从方寸之间体会到制作人员意图制造的恐怖气氛，可以说是一款良作。强烈建议大家带着耳机找个安静的时候玩一下试试，如果不反感的话，就干脆打通吧。



文责/八房
美编/大狐狸

方块？NO！新派对战PUZ！

牧场物语大家都是耳熟能详了。尤其是到了NDS时代，牧场物语的新作速度明显加快，除了诸如RF一类的新系列和派生作之外，本传也推出了好几部。本作，就是以在海外大受好评的《闪耀太阳与伙伴们》为题材原创的一款PUZ游戏。本游戏本来是在WII频道上推出的，由于大受好评，所以就逆移植到NDS上啦。不多说了，我们来看看游戏的内容吧。

游戏剧情与模式

PUZ游戏的话，剧情不是什么重要的东西，本作剧情也十分轻松——某天早晨，马克/切尔西一觉醒来，发现屋外居然全是疯狂生长的作物，村子已经被蔬菜包围……两位主角为了一探究竟，两人决定去找女神或者村长问个究竟，而一路上，大家熟悉的村民们也会抱着种种目的出现在主角的面前。



↑游戏中出现的各种角色都可以选择，他们各有独特的必杀技

NDS 牧场物语 疯狂收割
PUZ ●MMV ●2009年8月25日 ●1-4人/29.99美元

游戏的模式也很简单，包括使用马克或者切尔西的剧情模式；能够使用全部角色的自由模式；与其他玩家或者CPU进行对战协作的联机模式以及在失败之前持续游戏的挑战（endles）模式。和所有此类游戏一样，开始能用的角色比较有限，随着玩家取得各种成就，可选择的角色也可以得到扩充。

收割的规则



↑看起来乱七八糟的农田，其实只要注意颜色就可以一目了然

如图，这就是游戏的画面。游戏的主要目的就是让小精灵成功收割一定数目的农作物。对战模式的话当然就是让其他对手GAME OVER啦。为了达到这个目的，就要理解游戏基本的



规则才行。

小精灵的移动： 小精灵一开始是不会移动的。只要用笔点它，它就会按照顺时针的方向绕着农田行动，直到发现可以收割的农作物。如果遇到完全成熟的农作物，小精灵就会走过去把它拔起来。得分的同时，还会向上下左右四格洒水，被洒水的格子，作物就会成长（分为出芽—双叶—结果—成熟四个阶段）。之后，小精灵会按照←→↑↓的顺序检查四周，如果有能够继续收割的作物，它就会重复收割过程，否则就会呆立着求援啦。

各种作物： 用笔点住任何一个普通作物，可以将之与旁边的格子换位，这样就可以调整庄稼的布局，引导小精灵。作物种类有许多种，可以依靠格子的底色辨别，除此之外，还有两种特殊的作物。有时农地里会出现红框圈住的一块地方。如果持续给它浇水，范围内所有的作物都会消失，代之以一颗巨大植物的幼苗。巨大植物本身可以随意移位，但想用其他作物和巨大植物换位是不行的（两颗巨大作物互相换位也不行）。如果成功收割的话，巨大作物周围的所有作物会立刻成熟。此外，有时田地中还会出现不可移动的黄金作物。如果能成功收割它，画面内所有同类作物，无论是否成熟都会被一口气收割掉。

胜负的判别： 有些模式中，画面最左边有限制时间槽。如果时间耗尽，就会失败（时间可以通过收割作物来补充）。此外，如果场景中没有成熟的作物了，小精灵就无法继续收割，也会失败。在故事和挑战模式中，如果达到了指定的收割目标，会自动过关。

高端技巧！

连锁收割： 如果有相同种类的成熟作物排在一起，小精灵就会忽略平时的行动规律，一口气按顺序将作物一齐收割，无论收割多少都只算一次行动。此时它的行动规律将以"构成最大连锁"为准。连锁收割不但能得到更多的分数和时间奖励，更能让小精灵的浇水范围扩大，连锁数越多，浇水范围越广，一口气覆盖场地也是可以的哦。



↑每个人的必杀技都有角色特写和特效演出哦

必杀技： 大家注意到了吗？与时间槽对称的，还有一根必杀技槽。只要进行收割，计量槽就会缓慢成长，满档后，用触笔点击必杀槽，就可以使用华丽的个人特技。各位角色的主要差异就是这里。必杀技的作用丰富多样，比如马克的必杀技是将农地最外围一圈的所有作物变成成熟，也有补充时间、给对手添麻烦等类型。

落石的对应： 对战模式中，只要进行连锁消除，就可以给其他玩家制造麻烦：落石。经过特定回合后，其他玩家的场地内就会落下大量石头，在时限之前，其他玩家可以通过自己连锁消除进行补救。落石会将作物砸在底下，而且拦住小精灵的去路。解决的办法是让小精灵收割成熟作物。只要收割后的浇水浇到石头，石头就会碎裂——碎裂的石头下面会出现临近成熟阶段的作物，只要再浇一次水就可以收割哦。所以也可以反过来利用落石。

玩后感

规则略微复杂一点的PUZ。不过这个规则复杂并非体现在不能上手，玩家只要开始游戏，很容易就能弄明白基本操作方法并且玩得很高兴，但如果想要提高水平的话，就要在玩的过程中自己逐渐深入理解规则，总结出经验来。也就是说，本作并非是一上来就塞给你一大套复杂规则，而是由浅入深，循序渐进地将玩家引入游戏，这一点上做得比不少游戏都要好。游戏必须要用触笔，所以忙的时候可能会手忙脚乱，除此之外没什么缺点，如果能找到多人联机的话，会是一款非常有趣的游戏呢。大家，尤其是女性玩家一定要试试哦。

热作冲击波



文责/零羽
美编/大狐狸

爱相随

NDS AVG ●KONAMI ●2009年9月3日 ●1~3人/5800日元

女主人公资料集



高领爱花

CV：早见纱织
学年：高中2年级
血型：A型
生日：10月5日
星座：天枰座
爱好：做点心、弹钢琴
简介：与男主人公为同学年。高领爱花是网球部中的主力选手。身为有钱人家大小姐的她、虽然是个文武全才的优等生，但为人处事方面却不是很在行，总是与周围的同学保持着一定的距离。



小早川凌子

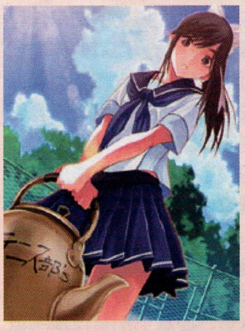
CV：丹下樱
学年：高中1年级
血型：B型
生日：8月17日
星座：狮子座
爱好：读书、音乐、格斗游戏
简介：男主人公的下级生。同为学校中的图书委员。由于小早川凌子非常喜欢读书与听音乐，在大多数时间里她都是独自一人。小早川凌子平时很少与他人接触，似乎是有着不为人知的内情……



姊姊　崎宁宁

CV：皆口裕子
学年：高中3年级
血型：O型
生日：4月20日
星座：白羊座
爱好：做家务、恐怖片
简介：男主人公的上级生。同时也是打工时的前辈。姊姊 崎宁宁（什么R名字，这么绕口……）无论是从面容上，还是性格上都显得十分成熟，由此也使得周围的同学都对她十分依赖。

本作游戏的简单流程



作为一款恋爱题材的游戏，本作的最终目的当然是只能有一个了，那就是推倒女……不，是像自己中意的女性角色告白。游戏开始后，首先要做的便是与女孩们建立良好的友谊，为以后的推倒……不、是告白打下坚实的基础。在这个过程中，玩家在好好学习，天天向上的同时，还可以参加部活，或是去打工赚零花钱，通过去各种地方参加活动或是担任职务来接近某个女孩，达到自己不可告人的目的……在经过日积月累的接触后，开始时还对玩家十分冷淡的女孩的态度也会发生大逆转，最终与玩家的关系将从朋友转变为恋人。

在游戏中，玩家最主要的一项工作便是安排自己日常的行程。除了学习文化知识之外，还可以选择各种部活以及偷懒休息等。根据玩家选择的日常行程的不同，自身的各项能力也会得到不同程度的提升。而不同的能力也关系到是否能吸

引相关女孩的注意。各项行程安排与能力提升的关系请看下表。

理系	知识上升，运动下降
文系	知识、感性上升，运动下降
体育	运动上升
美术	感性、魅力上升，知识下降
音乐	感性、魅力上升，知识下降
部活	运动、知识上升，感性下降
委员会	知识、感性上升，运动下降
打工	感性、魅力上升，知识下降
趣味	感性上升
外出	运动上升，知识下降
预习	知识上升，运动下降
仰卧起坐	运动上升，感性下降
打扮	魅力上升，知识下降

RTC系统

本作游戏中采用了真实时间制的RTC（リアルタイムクロック）系统，在玩家与游戏中的某个女性角色成为恋人关系后，就可以享受RTC系统下的“真实生活”了。早上时，玩家会收到女友发来的早安短信，如果时间合适，还能与女友一起上学。到了午间休息时，还可以与女友互相交流上课时发生的事情……下午放学后当然要与女友一起回家了。之后晚上还能收到女友发来的短信，甚至还可以在夜间约会。直至深夜，入睡后，玩家在梦中也有可能看到女友出现（简直是阴魂不散……）。总之，一天到晚，玩家都可以与自己喜欢的女孩在一起。

关于约会

在游戏中的休假期间，玩家可以与女友进行约会，进一步增加彼此间的亲密感情。在玩家策划好一切后（收集相关情报、调查约会时的运势），就可以打电话给女友约她出来了。在约会中还可以在合适的时机运用触摸笔来XXOO，当然了，点的不是地方的话，女友的好感动会大幅降低……

爱花攻略日记

2日 晨

第一次参加学校的部活，同时也是与爱花的初会。

4日 晚

放学后，遇到了爱花，向她提出一起放学回家……不过，爱花并没有同意。（之后数次放学后遇到爱花，但残念的是，每次都被她拒绝……）

15日 晨

早上来到学校后遇到了爱花，令人出乎预料的是，她居然主动来打招呼。（选第二项增加好感度）

17日 晚

放学后再次遇到了爱花，这次终于如愿的可以与爱花一起回家了。通过一路上的聊天，对爱花的性格有了进一步的了解。

20日 晚

放学后遇到爱花，想邀她一起走，但这次却被她拒绝了……

22日 晨

早上来到学校后遇到了爱花，与她打过招呼后心情舒畅的开始了一天的生活。

23日 晚

放学后在汉堡店门口遇到了爱花，借此机会顺利的请她去店里吃东西。一番交谈之后爱花的好感度再次增加（对话时选择第3项）。在临分别前再次顺利的得到了爱花的手机号，之后就可以随时与她联系了。

26日 晚

部活时得知要举行双人赛了，不过有着TOP级实力的爱花好像并不开心。一起回家时看她欲言又止的样子十分令人着急……

27日 晨

部活时见到了爱花，今天她穿上了粉色的网球服（对话选第3项）放学后与爱花一起回家时聊到了她的其它爱好，没想到她对做点心十分有自信，最后还相约有机会要品尝一下她的点心。

30日 晚

部活即将结束时开始了双人赛的报名，顺利与爱花组成一队是今天最大的收获~一起放学回家时，羞涩的爱花一言不发……临分别是她终于表明了自己心情~

31日 晨

早上遇到了爱花，打过招呼后得知她要去找任课老师，但自己又有点害怕……顺利帮助她完成任务后，爱花好感度再次大幅上升。

短短的一个月时间，从初次相会时的冷淡，到如今的依赖，主人公与爱花之间的关系也越来越亲密。今后的日子还很漫长，主人公与爱花之间的恋情也会在这个漫长的日子中继续顺利发展。

———爱花攻略日记 完

玩后感

本作在恋爱类游戏中也算是独树一帜了。游戏采用的纵向方式便能给人耳目一新的感觉，比起使用双屏共同显示时造成的天然马赛克来，纵向的显示方式可以更好的表现女友的全身画面。而RTC系统所让人感受到的真实时间制也拉近了游戏与现实的距离。另外，游戏中不存储就关机后的惩罚系统也是非常有意思。

热作冲击波

文责/零羽
美编/大狐狸

灵魂能力 毁灭宿命

PSP　FTG　●NBGI ●2009年8月27日 ●1~2人/6279日元 ●容量：448KB

SOUL CALIBUR Broken Destiny

原创角色系统

要说本作最大的特色，那就是原创角色的系统了。通过该系统，玩家可以运用自己丰富的想象力来建造原创角色，建好之后还可以使用该角色进行各个模式的游戏。

首先，在MODE SELECT下选择CREATION选项，进入后会出现16个空档，即、玩家可以建造的原创角色最大上限为16名。选定一个空档后，会出现两个选项，分别是Original Character Creation模式与Regular Character Custom模式。其中在Original Character Creation模式下可以完成原创一命角色，玩家可以对该角色进行各个细节部位的调整。而Regular Character Custom模式则是对游戏中登场的各个角色进行改修，玩家可以调整的只有身体&衣服的颜色以及Pose等，另外



还可以更换选中角色的武器。不过，更换的只是武器的外观样式，无论选择哪种武器，该角色的招式都不会有任何的变化。

接下来要说的Original Character Creation模式才是真正意义的建造原创角色。在进入该选项后，首先要做的便是选择角色的性别。性别选择完成后，还要选择一个固定角色的建模，玩家所建造的原创角色的招式，将会沿袭此时所选择的这个固定角色。再次选择完毕后，终于可以开始正式的角色创建了。

在Equipment下会显示出一排的选项，其中第一项中的Random是系统自动随机生成一个服装的组合，懒于自己动手慢慢创建的玩家可以通过该选项来速成角色……而Random下面的Unequip则是有着还原作用（即，直接扒光角色的全部服饰）。下面的各个选项则是从头到脚具体的进行细节设定，每个部位都会有众多的换装可供玩家来选择。

Adjust equipment、Equipment Color、Model information等3个选择内分别可以调整创建角色身上挂饰的位置，角色身体和衣着各个部位的颜色以及角色的声音、脸型。

在Style/Weapon选项中，选择Sophitia后可以选择创建角色所使用的武器，在选择完成后，还可以在Sophitia选项下面的Kafziel选项内进行

武器样式的调整。

最后，还可以在选择一下创建角色的Pose（只有4个样式可供选择）。至此，一名原创角色的创建工作已经完成，查看一下名字是否起好后，就可以选择Finish Editing进行最终的拍照了。拍照时即可以选择全身照，也可以拉近距离来个部位特写……

主要角色简介



柴香华　年龄：20岁
出身：明帝国/北京
身高：152cm　体重：46kg
生日：4月2日　血型：B型
使用武器：中华剑
流派：母亲传授的剑法



卡桑多拉·艾雷克桑多鲁
年龄：21岁
出身：奥斯曼帝国/雅典
身高：164cm　体重：据说比以前瘦了
生日：7月20日　血型：B型
使用武器：ショ トソ ド、スモ ルシ ルド
流派：圣雅典娜流



多喜　年龄：29岁
出身：日本/封魔之里
身高：170cm　体重：53kg
生日：不明　血型：A型
使用武器：忍刀列鬼丸、忍刀灭鬼丸
流派：梦想拔刀流



索菲迪亚·艾雷克桑多鲁
年龄：25岁
出身：奥斯曼帝国/雅典
身高：168cm　体重：秘密
生日：3月12日　血型：B型
使用武器：ショ トソ ド、スモ ルシ ルド
流派：圣雅典娜流



艾米　年龄：不明
出身：法国/鲁安
身高：不明　体重：不明
生日：不明　血型：不明
使用武器：ソ ドレイピア
流派：ソレル·ラビエル



塔丽木　年龄：15岁
出身：东南亚/风奉的集落
身高：144cm　体重：42kg
生日：6月15日　血型：不明
使用武器：2把叉刃拐
流派：风奉之奉纳剑舞



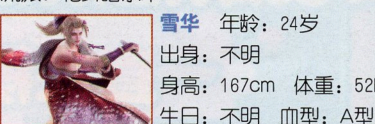
成美娜　年龄：23岁
出身：朝鲜/智异由
身高：162cm　体重：48kg
生日：11月3日　血型：A型
使用武器：斩马刀、红雷
流派：成家式大刀术+棍法アレンヅ



艾比　年龄：32岁
出身：英国/伦敦
身高：179cm　体重：58kg
生日：12月10日　血型：不明
使用武器：蛇腹剑
流派：アンリレイトリンク



蒂拉　年龄：17岁
出身：不明
身高：159cm　体重：43kg
生日：不明　血型：AB型
使用武器：リングブレード
流派：轮舞暗杀术



雪华　年龄：24岁
出身：不明
身高：167cm　体重：52kg
生日：不明　血型：A型
使用武器：居合刀、雨月影打
流派：神传对马流拔刀术



玩后感

本作继承了灵魂能力系列的经典要素。丰富多彩的武器、个性十足的角色以及拥有较好操作感的游戏系统。除此之外，本作中的创建原创角色的模式也是游戏中的一个亮点，玩家可以通过此模式来展现自己独有的创造力，光是创建各种类型的原创角色便足以令玩家忙上好一阵子了。另外，本作也是目前极少逃脱555阴影的游戏，相信有PSP的玩家都不会错过这款作品的吧……



嗯，本期的重点无疑是口袋妖怪，所特稿写口袋妖怪也是理所当然的事情。不过呢，口袋妖怪是我脑袋里为数不多的干货之一，之前已经拿出来翻炒无数次了（这引言够随性的吧……），所以这次怎么写呢？这就是个问题了。搞回顾吧，没新意，而且之前似乎已经干过了；搞列举吧，没意思，干巴巴的好像在看考试题大纲；搞笑搞怪我又不在行，我又不是专业搞笑的，连山寨搞笑的也不是——咦？山寨？搞笑？听起来……还不错？好吧，就是它了。

模仿or跟风？借鉴or抄袭？

每一个金牌系列的成功要素往往是共同的（比如理念超前啊，眼光敏锐啊，手段独特啊），但这些系列的成功模式多少都是有着独特性的，而且这种独特性还往往和时代背景、市场情况、当时的文化取向乃至政策法令等种种东西融合在一起，我们常说的“XXXX模式是不可复制的”，或者“不会再有第二个XXX”就是这个意思了。而口袋妖怪的发家史自然也摆脱不了这个规律。在田尻智和宫本喵的领导下，口袋倡导着新的RPG理念，从游戏起家，逐渐发展到动漫、影视、周边等领域，最后以游戏为本，动画为纲，形成自己独特的文化潮流和社会现象。现在的口袋妖怪可以说是个庞大的机构，恐怕就算是任天堂从今天起集体脑抽，想让它完蛋，也不是轻易能够办到的事情。口袋妖怪的兴起可以说是一个传奇式的过程：它的出现实现了RPG理念的突破；它的发展填补了当时市场的空白；它的多元化和壮大引领了一个新的经营模式。可以说，口袋能走到今天这个地步，一来是借了当时的市场趋势背景这个天时，二来是有着日本



↑口袋？数码？似是而非的感觉，正是模仿技术的精要啊。

ACG大环境这个地利，最关键的是随着规模和影响不断壮大和拓展，逐步发展的庞大团队和人脉——也就是人和。所以说，口袋妖怪整体的成功是无法复制的存在——不过，在这样一个庞大的"口袋帝国"的诞生、发展过程中，无疑会有许许多多的英才们做出堪称丰功伟绩的创举或者事业，而这些成功经验，却是可以借鉴、吸收、再现——乃至于模仿的，事实上，这种事情当然时时刻刻都在发生。……虽然口袋是以游戏立身，但我想从动画说起。

孤独的追随者



↑这么多年过去，数码宝贝的角色也出了一代又一代了。

《数码宝贝》——国内译作《数码暴龙》？言谈跟风口袋，必然离不开这个名字。事实上在中国国内（日本那边的情况咱不太清楚），数码暴龙的人气一度奋起直追，与口袋妖怪分庭抗礼达数年之久，直到现在，系列在国内还是拥有一部分人气。口袋兴起之后，各方各面都有着无数的模仿和借鉴者，但大浪淘沙，随着时光流逝，大量模仿者已经倒在了路上，唯独这一位，却仍然默默地追随在口袋妖怪的身后——或者说，现在的数码暴龙已经不再是口袋的追随者，而是同旅人。它已经在走自己的道路，仅仅是方向上还与口袋妖怪殊途同归而已。

《数码宝贝》系列诞生于1997年。其开发模式与口袋妖怪略有不同：和许多类似的动画，比如说高达（当然这类似不是指题材方面），数码暴龙的企划者是株式会社WIZ，这是一个以玩具的策划、开发起家的公司，而实际上开发并且发卖作品的会社，则是另一个大家耳熟能详的，以模型制造著称的会社——Bandai。所以游戏的开发经纬比较明确，就是卖玩具（我说与高达相似，指的就是这个啦）。一般来说，这一类的开发通常是以动画先行，周边玩具跟上，而本次以游戏作为系列起点，显然是受到了《口袋妖怪》系列成功的刺激——事实上作为一个有着敏锐商业嗅觉的公司，Bandai和Wiz的《数码宝贝》正是第一批跟风口袋妖怪的作品。而动画却是直到1999年，才首次登上日本的银幕，这从一定程度上，也决定了系列的命运。



↑bandai出品的系列，跟着模型和卡片简直就是必然的事。

数码宝贝的动画从很多方面上来讲与口袋妖怪非常相似，但也有许多不同的地方。这里随便举几个例子。

少年主角：和许多作品一样，游戏乃至动画的主角，是年龄比较小的少年，这种常见的设计，一般来说是为了取得主要年龄层的亲切感和代入感——从主角的年龄也可以看出来，系列的面向的受众，主要还是10岁前后的小孩子和少年。

见闻录式的剧情发展：日式动画耳熟能详的架构方式，表现为主线剧情作为索引和线索，动画则是每集一个和某只数码宝贝的相关的小故事（口袋妖怪就是每集一只PM，魔神英雄传就是每集一台敌机）。

贯穿整个系列的世界观和主题：和口袋妖怪一样，这一点也是十分明确的。大体上的故事模式就是"被选中的孩子们带领自己的数码宝贝去摆平各种各样的敌对危险势力、军团"，也就是少年救世主（笑），而关于数码宝贝，也有一个详尽的背景和世界观设定，比如数码宝贝的存在缘由和类型；战斗时可以进化（成为类似"成长型""究极体"一类的更高层次形态），以及详细具体的敌对势力设定、异世界的风貌的构筑等。

丰富多彩的生态：和口袋妖怪的不到500种宠物比起来，数码宝贝的种类明显更胜一筹。事实上到现在为止，数码宝贝的数量几乎已经无法统计，按照WIKIPEDIA上的说法，种类已经超过了八百种，而且一些主要的数码宝贝（比如主人公的伴侣等）还拥有各种各样的进化型、完全体等不同形态。

当然，遗憾的是，种种受欢迎的要素，固然让数码宝贝大获成功，但到头来，它还是没能够取代口袋妖怪——当然，缔造者也没有想过这样做；数码宝贝系列也没能达到口袋妖怪这样的规模和高度，这一点上是比较遗憾，但又是情理之中的。仅就动画来说，个人还是更喜欢口袋妖怪多一些，相信多数国内的朋友也和我持有相同的观点——这个事实已经为市场所证明。毕竟我不是专业人士，不能对如此成功的一个系列妄加论断，但我还是要讲一讲我对它的理解，将其与口袋妖怪做个小小的比较。



↑既然是热血战斗题材，那想要像口袋那样兼顾可爱就很难了。

首先是故事的题材上：这一点上数码宝贝的题材可以说更加……少年化，而口袋妖怪则比较中性。相对于口袋妖怪的游历世界，历练自己从而向冠军发起挑战来说，数码宝贝的主题则是比较传统的"被选中的少年战胜恶势力"，就这一点上，数码宝贝比口袋妖怪有更强的对抗性，更能够受到男性受众的青睐(当然凡事总有例外，这里说的是一个大体的趋势)，但反过来，不喜欢此类题材的观众（比如女性），则不容易对故事产生共鸣。口袋妖怪强调的是友情、博爱、胜利；而数码宝贝，按照普遍的定义来讲，关键词则是"精神的力量、友情的信任与对未来的梦想"（引自WIKIPEDIA，WIKI注脚表示引自某一时期的官网说明）。相比这下，数码宝贝多了一些热血和对抗，而口袋妖怪则多了一分恬静、单纯和友爱，从格调和受众上来讲，个人认为口袋妖怪相对来说略胜一筹，数码宝贝则略显俗套。

除了剧情之外，数码宝贝个人觉得最大的一个缺点就是怪设。我这个人是相当注重怪设的，甚至还为此策划过特稿（哪期来着，忘了）。所以对怪设也是比较敏感的。口袋妖怪的怪设，虽然几经变迁，但大抵上仍然还是以现实存在的事物为蓝本，撷取某些突出的特征进行艺术加工，比如说我们看到帝牙海象，必然会想起现实的海象，而耿鬼的名字（ゲンガー Gengar），也无法不让我联想到二重体（ドッペルゲンガー Doppelganger）这个概念。虽然有着种种例外，但大体风格上，口袋妖怪还是写实倾向的，这种倾向在口袋妖怪起家的时期（151和253时期）显得格外明显。这样的设计，观众自然很容易就能理解到设计者对于怪物的定位，从而产生出亲切感。相对于口袋来说，数码暴龙的怪设则显得更加天马行空一些，从一开始的动物加工、拟人化起，随着系列的发展，越来越多——同时也繁杂的怪设被体现在动画当中，其涵盖面可以说非常的

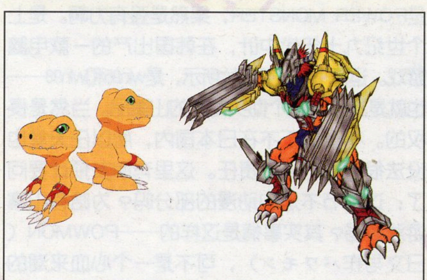


↑这是啥玩意，不看名字的话没人猜得出来，看了名字我也和原型联系不上。

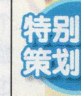
广，比如奥林波斯十二神族（包括マルスモン、アポロモン、ディアナモン，原型分别是战神马尔斯，太阳神阿波罗，月神黛安娜）；七大魔王（包括ベルゼブモン、リヴァイアモン、ベルフェモン，原型分别是地狱七君主当中司掌暴食、嫉妒和怠惰的ベルゼブブ Beelzebub、リヴァイアサンLeviathan、ベルフェゴールBelphegor）……除了这些之外还有其他类似古代种啊，XX圣兽啊许多许多，这里不再一一列举。但是你要知道，数码宝贝毕竟是一部小孩子看的动画，上述这些例子，想要明白其中的寓意，往往需要相当程度的文化底蕴（没用的知识？苦笑……），而其特征，也是非常不容易体现出来的。数码宝贝不是女神转生，数码宝贝的怪设也不是金子一马——数码宝贝的观众当然更没有传统女神饭那么又臭又硬（算是自嘲吧）。所以就怪设上来讲，结果就是个性不鲜明，特征不突出。

说到这里估计有人要问了，你说口袋妖怪这好那好，但耿鬼的原型二重体Doppelganger这东西，还不是冷僻得要死？但其实就是这一点上，口袋妖怪胜过数码宝贝。耿鬼，二重体，Doppelganger，这东西确实非常冷僻，但在动画中体现，耿鬼的特征还是十分鲜明的，就是“鬼”啊……小朋友们当然不知道二重体是个什么玩意，但谈起鬼的话，不知道的小朋友恐怕不多。而相对起来的，让小朋友们看看这个リヴァイアモン，小朋友们的反应会是啥？蛇、鳄鱼、大嘴巴怪物乃至老鼠夹子？反正肯定想不到里维亚桑或者嫉妒。而且最重要的一点是，你把耿鬼混进一大堆口袋妖怪当中，一点也不显眼，不违和；但你把不同时期作品的数码宝贝堆在一起，风格肯定是天差地远，能分出好几拨——怪设的风格不统一，不协调，这也是在我看来比较严重的问题。我因为不喜欢怪设的风格而放弃了动画和游戏，有多少人和我一样呢？

除了这些之外，其实还有一点导致了数码宝贝动画人气比不上口袋妖怪，但这不是动画本身的问题：数码宝贝的游戏太杂了……大凡口袋妖怪新番，都是紧随着游戏的脚步，不仅动画，漫画亦然，无奈数码宝贝的游戏却相当分散，而且也不容易和动画的节奏统一起来，所以很遗憾……但无论如何，数码宝贝终于还是摆脱了口袋妖怪的阴霾走出了自己的道路——虽然规模、知名度和受众窄了点，但游戏、卡片、动画一应俱全，爱好者死忠也是有的，可以说，数码宝贝是口袋妖怪最成功的追随者——曾经的追随者之一。



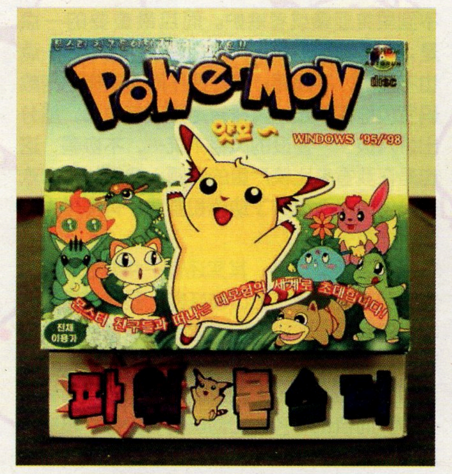
↑角落里的小不点最后会长成这玩意……主角传承，怪设却无法统一造成的恶果。



好强，好强力啊！

说起口袋妖怪的话就想起pokemon，简称ポケモン，再简称的话就是PM。不过说起PM的话，可就不见得是口袋妖怪了，比如论坛短消息也是PM，12点的午后也是PM，这个够强力的也是PM，哎等等？？啊咧？？这个皮卡丘的脸上怎么没有红斑，尾巴怎么是浣熊的，后面的妖怪们颜色怎么那么扎眼，怎么总觉得混进了奇怪的东西，怎么……怎么会有这种雷物出现……

可是呢，如你所见，这东西就实实在在地摆在大家的眼前。眼前这个东西叫做《powmon》，而口袋妖怪是pokemon；眼前的这个东西产自韩国，而口袋妖怪产自日本，眼前的这个东西…



↑-w-，这配色丑到一定境界了啊，制作人脑子里都是什么啊。

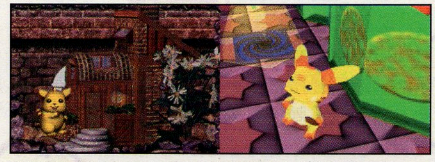
…算了我说不下去了，这个东西实在是雷到飞起。

好吧，重新开始。这个POWMON呢，全称是POWER MONSTER，果然是强有力啊。是上个世纪九十年代中叶，在韩国出产的一款电脑游戏。运行平台，如图片所示，是win95和win98——也就是说，这是个彻头彻尾的山寨品。当然是侵权的。不过鉴于不在日本国内，所以任天堂也没法很方便的追究责任。这里有朋友预计要问了：这一节不是的动漫的部分吗？为啥有山寨游戏登场？其实事情是这样的——POWMON（日文写作パワモン），可不是一个心血来潮的KUSO作品，而是一个相当受好评的系列改编作——改编的蓝本呢，就是当时韩国的同名动漫作品。而且，这个系列甚至出了不止一代，而是三代之多，直到2001年，系列还有新作面世。大家可以看看下面这张图片：虽然在出生地韩国，随着信息的开放（主要是互联网的普及）和意识形态的转换，本作已经被黑历史掉了，但在日本，大家对它还是“爱意满满”的。秋叶原的这家店铺就找到了传说中的幻之神作《パワモン1～3》合集进行出售，封面标签上还写着“元祖POWERMON，吐槽点满载的动作游戏！一至三合集套装思密达～”（大误）。仔细看看。如果说1代目的POWERMON和口袋妖怪只是有六分相似的话，本次用作封面的这一只，则可以说除了尾巴之外基本上就是皮卡丘了，后面的喵喵和胖丁似乎也进化得和原型挺相似？尤其是地鼠，除了配色还是那么销魂之外，基本上可以说一模一样了嘛。可见作为游戏蓝本的山寨口袋动画，在那边也是不断发展的。



↑2001年之后就没有消息了，大概是因为正牌口袋蓬勃发展吧。

要说为什么会出现这种滥竽充数的现象，说到底其实还是和历史因素有关。岁数小一些的玩家可能不是很清楚：由于种种历史原因，韩国曾经一度处于日本的殖民统治之下，所以韩国立国后的很长一个历史时期内，都对日本抱有很强的抵触和警戒心理——也就是敌国。在相当长的一段时间里，韩国政府谈及日本这个问题，都是讳莫如深的，一度曾以“伤害民族感情”为由，禁止日、韩之间的文化交流。日本的动画、音乐、剧集等，在韩国都属于禁则事项，甚至对于有着日本文化特色的东西，还有一个专门的称呼：“倭色”。从这个“倭寇”的“倭”字我们也能看出来这不是个什么好词——一方面，它指代的是“和风的”“日本风格的”“日本舶来的”意思，一方面也有着强烈的贬义色彩，大体上是“恶质、低俗、颓废”的代名词。要说有什么相似的例子，国内过去（我们的父辈小时候）曾经提过的“低俗颓废的资产阶级小资情调”，倒是有几分相似的地方（笑）。



↑游戏的画面，1代到3代实现了超进化！

不过，作为一个半岛国，又和日本紧挨着，无论如何，两国之间都没法完全隔绝交流，而随着生活水平的逐渐好转，百姓精神文化方面的需求又是不容忽视的。这种背景之下，韩国兴起了一股非常奇怪的风潮：说起来挺可笑的，

就是通过某种“特殊”的渠道“引进”一度被视为洪水猛兽的日本动漫，这种特殊的方法呢，パクリ作。近义词就是“盗作”，也就是抄袭。本节的主角POWERMON，不过是庞大パクリ系列其中的一环。事实上，大量日本的知名动画，在韩国都能够找到相应的盗作，甚至直至今日，韩国的经济文化已经相当开放的情况下，这种风潮还没有完全的消除掉，下面的几个例子就是有着突出代表性的……

山寨铁金刚



↑规划图。韩国打算做个111米的山寨铁金刚出来镇宅……

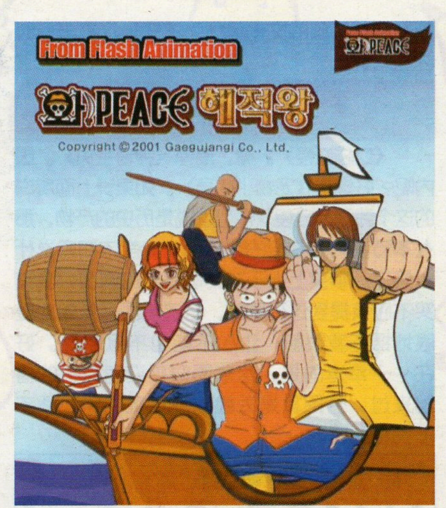
这东西叫啥？铁金刚？不对，这不是铁金刚，而是韩国产的《Robot Taekwon V》，译为“跆拳V”，铁金刚的必杀技有火箭飞拳，跆拳V有跆拳飞踢哦。虽然是盗作，但是本作在韩国一代人眼中，确实是不可磨灭的经典。甚至有人在反日宣传视频里还用过这个形象——反日视频中出现了以日本动漫为蓝本的角色，真是太讽刺了……无论怎么说，跆拳V算是パクリ系列里最成功的了，近年来还要重制成3D电影，据说。还记得日本前不久那个1：1高达吗？韩国也有人主张要做一个100多米的跆拳V出来…真不知他们的思考回路是怎么样的。



↑口古月！倭寇，给我败啊！反日宣传中居然出现日式机器人，有你的。

山寨海贼王

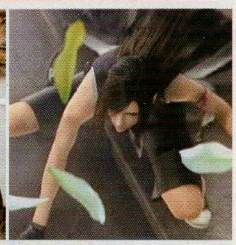
韩国的パクリ版《ONE PIECE》。盗作动



↑熊猫熊猫！下次快快把翔武画成黄色紧身衣！

漫有很多，从上个世纪的元祖高达起，韩国就有盗作的，叫《宇宙黑骑士》，诸如太空堡垒啊，乱马啊，灌篮高手啊，七龙珠啊，无一幸免。不过《ONE PIECE》算是比较特别的了——因为它是近年来的作品。《ONE PIECE》推出的时候，网络都已经普及，文化市场也有相当程度的开放了，通过网路也好，媒体也好，正品《ONE PIECE》都已经进入韩国文化圈，但パクリ版却依然出现了……真是不知道怎么搞的。顺便，人设真丑。

山寨再临之子

↑“韩国美女歌手IVY的新曲《诱惑的奏鸣曲》。”我被美少女三个字骗了啊！我的眼睛！

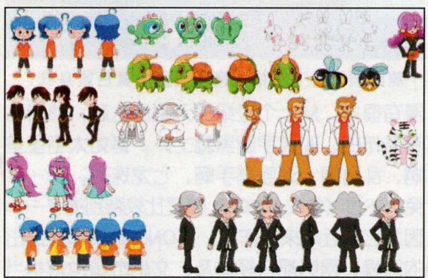
如果说上面两个都还是动漫领域的盗作，这个就实在有点说不过去了。图为韩国某大婶【大婶两字红色粗体】歌手的MV与FF7AC再临之子的对比图。虽然是打着“向原作致敬”的旗号，但这个MV还是被SE视为眼中钉，经过几年漫长的诉讼，SE终于胜诉，歌手所在经纪公司要赔给SE一大笔钱……虽然不知能否兑现就是了。パクリ作风，显然已经超过了动漫领域，继

特别策划

续影响着韩国的文化风气，不知道这流毒何时才能消解。

不好笑的黑色幽默

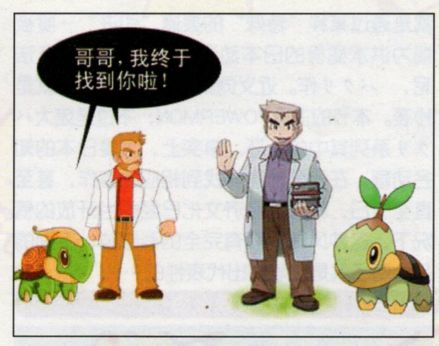
《口袋妖怪》。嗯，港译《神奇宝贝》。国内呢？好像是《宠物小精灵》。如果说上面所说的这个韩国产口袋妖怪可以说是历史的产物，那么本节我们要介绍的这东西，我都不知道说什么好了。事实上出于某种敏感性的原因，我其实不应该提到这玩意的，但这东西又是如此显眼地摆在我跟前，让人不能也不忍忽视。好在——幸运的是，这东西似乎没有真正的播出来过，否则真是丢脸到一定境界了。话不多说，上图。



怎么样，你有没有被雷得风中凌乱呢？你说没有？HP还有剩？好吧，那我再给你来一发倒下追击：剧情简介。

《宠物小精灵传奇》介绍：主人公崔小号通过一次冒险之旅进入精灵世界后所遇到的一切奇妙的故事。在动画片里，你们将看到具有神奇力量的三人组——勇敢、善良、充满活力的热血少年崔小号，具有强劲实力的天才少年诸葛天天，还有天真直率、说话不走大脑的女孩朱古丽；以及他们可爱的阳光精灵——喳喳雀、变变龙、威威虎、咔咔龟。在精灵世界每年都会举办联盟争霸战！普通驯化员需要收服5个精灵才可以获得参加比赛的资格。于是，三个好朋友一起开始了冒险之旅，并收集他们各自的5个精灵宝宝，剧情将如何发展，会有什么样的冒险故事发生，敬请关注我们的节目吧，每周一至周四●●电视台一套17：48，与我们一起踏入精灵世界！

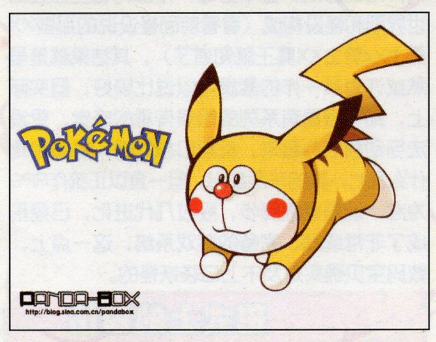
不用多说什么了吧。对于这一点，我们能做的也就只有表示遗憾——这东西如此的KUSO，



↑这东西的制作经费听说不比口袋妖怪低哎！太神奇了。让我想起了某个小女孩和她的四个爸爸的故事。

让我连愤慨的动机都找不起来了。幼稚、低劣、糊弄事，随便怎么说都好，唯一值得庆幸的是，这东西好歹没有真的在电视上播出来过……和韩国的情况不同，我们这一代人，的童年，是在已经开放的环境中度过的，记得小时候，电视上经常放映引进的动漫作品，变形金刚、花仙子，当然还有口袋妖怪，都是陪伴我们这一代人成长的伙伴——从引进作品丰富多彩的题材和范围来看，中国的文化市场，理应（大概）应该是开放的，兼收并蓄的，但就是这样一个市场中，却出现了《宠物小精灵传说》这样的一个怪胎，其中的缘由值得我们深思。《喜羊羊与灰太郎》算是这些年来，中国最为出色的动漫作品了，它可以说是近年来我国唯一一部在国际上拿得出手的动漫作品，个人认为其地位并不比《仙剑奇侠传》之于国产RPG的地位要低。但即使是这样的一部作品，也没有跳出国产动漫惯有的窠臼，甚至有一部分人对其横加指责，说不过是多年前《蓝精灵》模式的翻版之作。不过，大家只要稍微用心一下就会发现，其实制作人员是相当跟得上潮流的，作品中往往会有一些让人会心一笑的小捏他。可见，国内的制作团队，并非是没有技术，也并非是没有观念。虽然因为某种因素，创作力还被压迫在重重的拘束之下，但我相信，总有一个机会，这种绝对不输于外国的创造力，能够真正的破冰而出，走出中国动漫自己的道路——哪怕只是从模仿起步，哪怕只是从低幼市场开始，但早晚，动漫应该回到它的本位——不是赚钱的幌子，不是讨饭的乞丐，不是灌输的工具，而是它本来的面貌：一种还算得上新的，老幼皆宜的艺术形式。

成功不可复制，模式尚可借鉴，大概



↑有时模仿并不需要一成不变，只要保持主要特征，就能让受众领会意图。

动漫说完了。但口袋妖怪的本番是游戏，掌机迷的本番也是游戏，所以专题的本番，自然也应该是游戏才对（什么鬼开场）。口袋妖怪是以游戏立身，动画起家的，而要跟风和模仿，敏锐的商业嗅觉和行动力是十分重要的——所以出现在口袋妖怪之后的第一批追随者，大部分也选择了游戏这个平台。而且，和动画有所不同的是，游戏方面对于口袋妖怪的"模仿"（只是个泛称）不仅仅局限在内容上——事实上，完全原封不动照抄口袋妖怪的其实反而是少数。游戏方面的"模仿"更多的是体现在对于模式、手法以及营销等方面的借鉴，可以说比起动漫作品来说，手段和表现形式更加丰富多彩一些。

模仿？竞争！

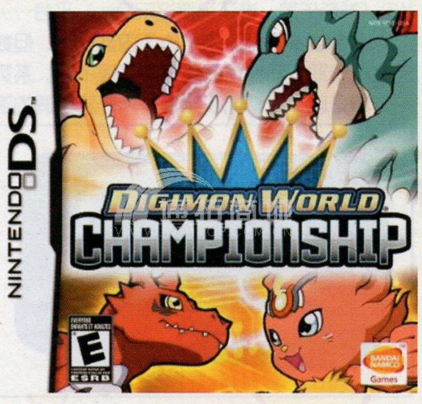


↑俗称暴龙机的数码宝贝携带机——的仿品。

同时期和口袋妖怪同题材的游戏其实有相当多，但真正能谈得上竞争的，果然还是只有数码宝贝系列。特稿一开头就已经用了大篇幅来论证数码宝贝动漫比之口袋妖怪的优劣，其实二者真正的的主战场，是游戏方面。

数码宝贝的开发经纬和口袋妖怪并不相同——前面已经说过了，数码宝贝是由bandai和wiz这两个玩具大厂开发的，比起电子游戏来，这两家的得意分野是玩具、模型。所以其实，数码宝贝的渊源并非是电子游戏（video game），而是另一款便携机——《たまごっち》。这是什么？一说中文大家就会恍然大悟：电子宠物。作为上个世纪90年代中期风靡一时的新鲜事物，bandai的电子宠物一举成名，不但在国内赚得盆满钵满，更远销海外（当然，因为机构简单，所以也有许多仿造品），记得中国当年也着实流行了一阵。于是，1997年，受到了口袋妖怪成功的启发，策划人员提出了这样一个方案：如果将收集、对战交流等成功要素加入现在的电子宠物中，结合电子宠物的养育要素，做出以男性小孩子为主要受众的"带有对战要素的电子宠物"又如何呢？《数码宝贝》系列就在这样的思路下诞生了。限于当时的技术所限，系列的第一作大胆地摒弃了以往的便携机平台，选择了起死回生的GAME BOY平台。不过，电子宠物的人气自然是不能放弃的，以"Bandai出品，战斗电子宠物（战うたまごっち）"为主题的宣传逐渐在以中小学生为主的消费群中凝聚了足够的人气，再借着1999年第一部动画成功的东风，数码宝贝系列也在全球范围内走红起来。

走红起来的数码宝贝当然也没有忘了老本行——携带机。事实上在游戏推出后不久，数码宝贝就退出了携带机版本，并且也加入了联



↑NDS平台的游戏，仿口袋妖怪ranger的类型，不太好玩。

特别策划

为了称为食物链的最上层我在努力……
男，15岁，江苏省南京市栖霞区，QQ：525960347
江苏 王远杰 交友

动、联机模式。而且作为玩具周边大厂Wiz和Bandai，多元化的工作也做得十分出色——包括卡片、食玩在内的种种周边也逐渐蓬勃发展起来。尤其是卡片，算是数码宝贝系列的常青树了，现在的数码宝贝爱好者大多数也是卡片游戏的爱好者（起码整体上是这样，中国就不一定了）。

可惜的是，如你所见，数码宝贝现在的名气还是远远赶不上口袋妖怪的，游戏有，但是并不多。而且素质也实在说不上高——记得当年我刚到PG不久，做过一个热作叫《数码宝贝冠军赛》，NDS上的，素质就十分一般。也正是因为游戏上没有做出彩，所以数码宝贝才没能和口袋妖怪平分秋色，而游戏之所以不出彩，原因却恰恰是策略问题：摊子铺的太大了……又是玩具又是动画又是携带机，对于电子游戏的重视程度，显然没有当时的老任对与口袋妖怪的重视程度要高。而且，由于有了口袋妖怪成功先例在前，数码宝贝在初期的人气凝聚速度略慢了一步，正是这一步成了系列发展上最大的遗憾——数码宝贝的第一部动画出在1999年，人气的最大增长也是在这一年。这很不巧地赶上了口袋系列最为辉煌的一个时代——1999年，口袋妖怪金?银的游戏发售，动画也很快公布。后果不言自明了。就此，数码宝贝彻底被口袋妖怪压制，没能再有翻身的机会——而面对这种情况，bandai自然也放弃了硬拼的打算：看一看1999年之后数码宝贝的游戏列表你就知道了。游戏开发的重心，主要转换到了电子宠物携带机以及PS、PS2等家用平台上。掌机上……掌机上数码宝贝又走了霉运，去投了WS（神奇天鹅，谁还记得这玩意？）平台……

其实说实在话，客观原因固然是有，但数码宝贝游戏，归根结底还是素质跟不上。系列一开始是以“战斗电子宠物”为开发基调的跟



↑悲剧的掌机平台WS，数码宝贝也上了这条悲剧的船。

风口袋妖怪，但跟风不成，自然就要求变，这一求变，却又无法保持统一的风格。自从PS时代开始的游戏，基本上每一作都有相当独立的世界观和怪设构成（看看前面怪设说的那些XX勇士xx骑士XX魔王就知道了），其结果就是虽然或许有某一作的素质可以说比较好，但实际上，却不容易有系列的因袭传承的感觉，更没法与动画结合起来。反观口袋妖怪，虽然也是什么乱七八糟的东西都出，但一直以正统作RPG为准，动画紧跟脚步，经过几代进化，已经形成了非常成熟、完备的游戏系统，这一点上，数码宝贝确实是及不上口袋妖怪的。

形式上的模仿

嗯。这一节的内容嘛，当然也是和游戏有关，但其实和游戏内容关系不大。大家可以打开掌机迷第XXX期，看看新闻中心的第N条新闻，你看到什么了？“L5大受好评的足球游戏《闪电十一人》将分为双版本发售”——很熟悉吧。这也是从口袋妖怪系列开始的一个风潮或者说营销手段：复数版本。



↑口袋妖怪开双版本之先河，本身倒是挺传统的，没怎么变。

双版本的游戏，顾名思义，就是游戏本体分为两份或多份商品推出，不同的版本之间，会有一定的差别。这个系统的出现是基于GAME BOY的硬件优势的。由于当时网络还不发达，据置机和家用机无法构建异地互联的网络，所以游戏大抵上都是各自封闭的，有限的交流也只能够通过密码、特定指令乃至专用外设等有限的手段交流，不具有普遍性，而GB，正是利用了便携机轻巧容易携带的特点，搭载的有线互联的机能，玩家可以通过专用的连接线将复数台主机连接起来进行联动，这种联动的规模和效率，一方面受限于主机规格的硬件，另一方面也和软件的设计有关。口袋妖怪之所以成功，就是因为它是第一款成功地将“交流”这个要素成功实施在GB主机上的软件。藉由将游戏分开两个版本，分别设置一些独有的资源，再加上其他的要素（比如通信进化），就客观



↑虽然游戏很成功，但我要说，这版本分的满无谓的。

上促进了玩家们进行交流，贯彻了游戏的设计理念。从口袋妖怪开始，越来越多的厂家开始采取这种分版本的策略，其中有人成功，也有人失败，而且，分版本这个手段本身也产生了相当程度的发展和进化，无论是形式还是目的都有了长足的进展。

当然，一个游戏分成两个版本，无疑会对游戏产生一定的影响，其中自然有优点，也有劣势，版本分销，这个事情在口袋妖怪之前也有人想过，但是很显然，出于种种的考虑，并没有人付诸实施。简单地总结一下，我们可以发现，版本分销有着如下一些优缺点。首先是优点：第一就是可以轻松地做出两个内容架构相似，但是细节不同的游戏来。这种细节差异往往可以派上各种用场。比如交流稀缺资源，或者补完剧情。其次是通过这样的策略可以实现以较低的成本开发新作（比如资料片性质的，比如口袋惯例的水晶、绿宝石、白金）。而缺点自然也是相当的：首先是分开版本开发，开发费用会相对较高（说是两个版本，但实际上没人会按两个游戏的预算投资吧……）。其次就是商品流通方面不容易把握。比如这游戏有三个版本，但其中只有两个版本卖得好，就有相当一部分产品被“浪费”掉了。最重要的是，分版本很容易给消费者造成一种“我玩到的是不完整的游戏”这样的印象，如果游戏本身并没有足够的号召力，那么版本的独立反而会阻碍而不是促进游戏的销售。基于种种的原因和权衡，现在的厂商在进行双版本策略时，都会有各种各样的考虑，版本分割的形式也是五花八门的，下面只是个人的一些总结和看法。

传统的版本分割：这类分版本当然主要就是以口袋妖怪为领头羊。从最早的红绿版开始，到最新的心金魂银为止，传统的版本分割一直是口袋妖怪的大方向。在这种传统剧情分割里。不同版本之间的差异主要体现在各自稀有的特定资源。可以说传统分割的目标是为了促进沟通（比如通信）。此类分割的成功例子自然就是口袋妖怪，失败例子的话，也不能说没有：比如说GB时代鼎鼎大名的《勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊鲁的冒险&露卡的旅行》。虽然在剧情、获得道具方面有细微的差异，但其实无论是哪个版本，都对游戏的成就获得没有太大的影响，所以分割本身就没有什么太大意思了。好在DQ系列招牌摆在那里，本作的素质又实在很优秀，所以还算是成功的，后面的旅团之心/joker还是向着原来的DQ风格靠拢，取消了版本分割。



↑这游戏的剧情按女神饭的眼光来说不错，按小孩在来说就太糟糕了。

剧情相互补完的分割：此类分割的操作难度是比较大的。因为作为RPG来说，剧情可以说是重要的组成部分。此类分割的直接后果就是成本会比传统风格高很多。说起优点的话，就是玩A版本和玩B版本能获得更大的差异体现，缺点就是作为游戏制作投资来讲风险比较大。如果游戏本身不是很吸引人的话，很容易就会亏掉了。举个例子大家估计也听说过，就是跟随者口袋妖怪风潮推出的，面向掌机低年龄层受众的女神系列外传《女神转生 恶魔之子》系列。这个系列从最早的红、黑之书开始，就秉承了双主角双剧情的设计。记得当时我还同朋友们讨论攻略，我就纳闷为什么一开始女主角被国王当作贵宾，男主角却被抓起下大牢了……一代目的剧情穿插还比较笼统，基本上是女主角和男主角各干各的，但是游戏的流程基本一样，场景基本一致。到了GBA版的冰·炎之书，双主角之间的差异和联系就更为明显。从一开始，能去的场景、BOSS等就完全不同，随着剧情发展，双主角还会有碰面交流的时候。此类作品，

因为风险度略大的关系，所以近年来在掌机上已经不常见了，但其实我觉得这样的分版本策略才是最好的呢……（顺便给大家讲个黑色幽默：红·黑之书之所以卖得不好，就是因为剧情太过用心了，结果本来是给小孩子玩的游戏，剧本却做出了浓浓的传统女神味，剧情扭曲到一定程度的……真是不知说什么好orz）



↑天知道为什么无双饭有如此饱满的热情，光荣每次骗钱都上钩。

加强版/资料片性质的分割：提起"资料片"的话大家首先想起的就是口袋妖怪系列。无论是最早的皮卡丘，到水晶，乃至GBA和NDS时代的绿宝石和白金，资料篇性质的版本大抵上都是以加强改进系统、提供新数据作为第一要务。还是那套东西那个剧情，拿出来改一改，加一加，又可以重新吸引玩家们购买。不过说到头，此类版本分割还是不太多的——因为再怎么改，作品大体上也和原作是相同的，如果没有足够的人气，很容易造成成本虽低，但销量更低的恶果，所以一般这么做的大抵上是一些知名系列或者有着稳定用户群的系列。口袋自不必说。我觉得比较"可惜"的是洛克人EXE



↑传说中的侍魂RPG，PS、土星、3DO上内容各不相同，想要完全得有起码两台主机，不厚道啊！

系列……1和2代都是好好的，从3开始就出了个资料片性质的BLACK版……结果4、5、6到NDS的流星，分版本成了惯例，流星居然还分了三个版本！啊，扯远了，洛克人EXE系列加强版性质的只有EXE3，后面那些不是的（汗，我有罪）。说起此类分版本策略，光荣的无双系列绝对是典型。一个版本，加上一两个人物就当新作再放一遍，居然还总是有人买，真是太诡异了啊！

游戏内容的分割：严格的说来这种类型的作品可以归类到传统分割去，但由于有着一个突出的特点，所以单独列出来成为一类。比如某些赛车游戏；比如我们开头提过的《闪电十一人2》。这类游戏的突出特点是虽然两个版本各有自己不同的独占资源（比如闪电十一人2的双版本配置差别就很大，队员在不同版本的必杀技不同，敌人和同伴配置也会有异），但是版本分割并非以鼓励联机为目的，而是单纯的分开推出——比起鼓励交流来，更像是鼓励每个版本都买一份。也就是说，每个版本都玩上一次，才算是把完整的游戏尝试一遍。不过这样的话，不会觉得买一份很亏么……

时代的玩笑：电兽

正如同动画和漫画难免被山寨一样，口袋妖怪的游戏也有着悠久的，辉煌的，堪称波澜壮阔的被模仿，被山寨史。自从口袋妖怪获得成功以来，模仿者就从来没有放弃过努力。其中既不乏名门望族的高调出击，也有许多名不见经传的小制作，更离不了欢乐无下限的山寨事业，这些作品有些成功了，有些则被历史的车轮碾过了。闲来无事盘点盘点这些东西，其实也是个挺有意思的事情。

问国内玩家《魂斗罗》是什么，我想很少



会有人不知道。再问老一点的玩家《空中魂斗

罗》《水上魂斗罗》是什么，相信也会也不少人会心一笑吧。事实上空中魂斗罗的真名叫最终任务，水上魂斗罗则叫赤影战士。魂斗罗是作为FC在中国普及时的第一批先锋而存在，广受玩家的好评，所以D版商为了蹭蹭魂斗罗的光，将许多游戏都冠上了魂斗罗的名声，只要是动作游戏，1P和2P操作的角色颜色有异，就被安上了魂斗罗的名头——最重要的，不但是这一个游戏，这种乱命名，靠名字混淆视听的风气延续了很久，甚至传到了国外（也有种说法是这种风气本来就起自国外，后来才西学东渐）。口袋妖怪作为如此成名的一款游戏，当然也免不了受到这种张冠李戴式的关照了。





↑原作是分为两个版本发售的。

嗯，如果是在国内长大，玩龄在7年以上的玩家，应该不会对这个东西感到陌生。没错，这就是传说中的《口袋妖怪 钻石&翡翠》。恐怕老任做梦都想不到，在钻石珍珠推出之前的许多年，“口袋钻石”就已经在中国着实流行了一小下吧。这款游戏的真实名字叫做《携带电兽》，是一家名叫“Smilesoft”的日本游戏公司的作品，这家公司成立在上个世纪90年代，可以说它是一个典型的跟风公司。公司从创立



到倒闭，基本上一直在开发以“怪物收集”作为主题的游戏。2000年，时值口袋妖怪金银水晶推出不久，Smilesoft也在GBC平台上推出了一款游戏，就是后来被D商包装成“口袋妖怪翡翠”的《携带电兽》。

凭良心说来，携带电兽的品质还是有的。游戏从剧情方面走的是拯救世界的老路子。故事中，人类居住的世界一度和电子生物“电兽”居住的世界相通，但若干年前，联系忽然中断了，主角在偶然的机会下遇到了残存在人界的电兽，一起出发冒险区探寻失踪的父亲。很传统的剧情，着眼点除了拯救世界之外，放在不同物种之间的沟通和异世界风貌的描绘上，有自己的卖点。可惜这款游戏推出之后，正如许多其他跟风作品一样，并没有获得广泛的好评和流行，反过来，在被盗版DUMP之后，它反而被以“口袋妖怪“的名义卖到了世界各地。如下图所示，这种让人误会的作品甚至一度卖到了欧美语系国家地区。



↑GBA时代还可以看到它的踪影。可惜它没能活到真钻石面世的那天。

到了2002年，GBA时代来临了，而且，市场上实在是有个天赐良机——身为此类游戏领军羊的口袋系列久久不出新作了！于是Smilesoft就因势利导，在GBA上推出了系列的第二作：携带电兽テレファング2，而且这次更分成了“力量版”和“速度版”双版本——几个月之后，中国的D版市场上，传说中的《口袋妖怪钻石&翡翠2》也出现了……无奈时乖运蹇，就在2002年9月，老任推出了口袋妖怪红/蓝宝石这个系列集大成作品，玩家们趋之若鹜，翡翠和钻石也被红蓝宝石结结实实地砸了个粉碎——虽然盗版的销量压根与厂商无关，但即使是在中国如饥似渴地小玩家群体中，“翡翠&钻石”也只是昙花一现，其正版的销量就可想而知了。

若干年后，当“真正的”《口袋妖怪钻石》面世的时候，携带电兽，以及它的公司

特别策划

smilesoft已经彻底消失掉了，而且理由非常的KUSO——smilesoft的社长牵扯到一宗女子高生性交易案件中，进了大牢，于是公司彻底散伙，游戏许可证也被收购了。有时我不禁在想，没准涉案的那些人员当中，或许也有人玩过口袋妖怪，或者“口袋妖怪 钻石&翡翠”呢（苦笑）。

前仆后继的追随者

正所谓一将功成万骨枯，口袋妖怪成功了，紧跟着口袋妖怪爬上去的那一批，却多少都有一部分折戟沉沙了。“口袋模式”兴起之后，以同样或者类似模式卖点的游戏从来就不曾停过，但是多数也就是过眼云烟了，只有少数系列如前面说过的数码宝贝，可以一度分庭抗礼最后走出自己的路……但是多数游戏还是如石沉大海，没几个人能够记住——但是，其实这些游戏游戏不是最倒霉的，倒霉的是那些本来有希望能够系列化站住江恩，但是最终夭折的家伙们。下面这些游戏只是我个人玩过的，印象比较深的系列，在这里聊聊它们的兴衰，也算是追忆一下过往吧。（叹）



↑光荣去年的怪物赛跑有着明显的模仿口袋妖怪ranger的痕迹。

真女神转生恶魔之子系列：不算是最快的（我记得大概是DQM2左右？），但绝对是比较有特色的。作为一款以收集、对战为主题，出在掌机上的游戏，这个系列是非常有特色的。系列的寿命也比较长，从最早推出的《赤之书·黑之书》（2000）到最后的正统RPG《冰之书·炎之书》（2003），系列一口气推出了三作+一个加强版共7部作品。虽然看起来只有短短的三年时间，但系列的人气一直到2004年左右才逐渐消褪，在之前的三年间一直保持着一定的fans群体，这在此类游戏中也是少见的。

作为一款模仿性质的作品，恶魔之子系列可以说有着相当程度的高度。从剧情上来讲，系列的初作《黑·红》并没有刻意去模仿口袋系列，而是大胆地采用了与女神系列一贯吻合的现代感+深沉的基调，前面我们讲过，正是这样过于深刻的基调与人设可爱的形象以及受众的审美取向差异太大才导致了系列第一作的低迷，但实际上，剧本还是有不少可圈可点之处的——起码，试想一下，敌人也好场景也好，都是漫天神魔的神话基调，剧情却好像小孩子过家家，想想都觉得很雷。



↑原来很凶恶的神话生物也变成可爱的Q版出场，这是海怪九头蛇。

而且，这个系列最为出色的并不是剧情，而是系统，可以说本作其实是有着不输于口袋妖怪的系统深度的。系列采取了最大六名角色同时出阵的设计，并且保留了女神系列大受好评的说得系统，可以通过说得指令获取新的恶魔。6vsN的战斗在流程当中略显简单，但对战时却是节奏非常快，而且充满变数的。比起口袋妖怪，恶魔之子系列的战斗有一点非常好：和女神系列的惯例一样，仲魔是在流程中不断变化的，这样一来，战斗就比单纯的特定宠物冲关要丰富得多，想要转换打法的话也会很简单。而且这个系列有一点，是我玩过的所有双版本游戏中最为大胆的：两个版本之间的合体系统、出现的仲魔有着非常巨大的差异。黑之书的男主角，可以通过将两匹旧仲魔合成成一匹级别更高的新仲魔，能力成长快，但是当仲魔合成到最高级之后，能力的提升就会比较累人；红之书的女主角在合成两匹仲魔时，较弱的一匹将会被另一匹同化，作为特别能力加成加到新仲魔身上。这样固然会让流程中比较累，但到了后期，可以任意对喜欢的恶魔进行培养。两版本共计273匹魔物，几乎是每个版本都只有2/3的样子，上述这些要素使得两个

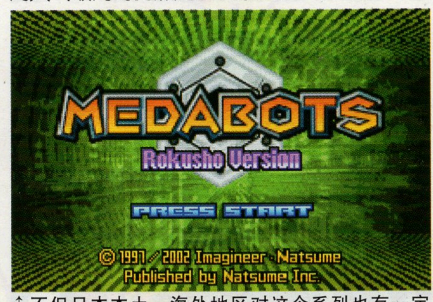
版本有截然不同的游戏体验——这一点至今无人能及。如果口袋心金和魂银能做成这么大差别，那大家都要高兴死了。



↑这个系列是少数有我八房参战的系列啊，我哭。

唱了荣之后就要唱衰。如你所见，恶魔之子系列现在已经销声匿迹了，因为比起口袋来，它毕竟还是有一些不足的，运气也差了些。首先是剧情，游戏的舞台虽然已经改成了魔界这种地方，但比起奇幻风来，还是有种浓浓的写实主义味道，太过压抑的基调远远比不上健康单纯的口袋妖怪。二代目开始，游戏刻意淡化了剧本的严肃性，主要以塑造魔幻的风格为主，但这样的不但对提高人气没有特别大的帮助，反而淡化了女神系列的特色，使得剧本比起其他奇幻风格RPG，缺乏明显的优势，可谓两边不讨好。最后，果然还是对手太强了……无论是初代目的对手金银+水晶，还是二代目的对手红蓝宝石，受众、普及面都不是一个档次。金银宝石时期可以说是口袋妖怪系列战斗力最强的时候，加上女神系列本来就小众，所以本系列，也就仅仅是在一个小圈子里备受好评而已。不久之后，ATLUS经营情况不善，所以对旗下品牌进行了整合和调整，一些老品牌就弃置不用了，幸存的如persona，也发生了本质性的改变……（望天）

徽章机器人：国内的玩家大概知道这个系列，但是不会留下太深刻的印象，但其实，这款游戏在外国，起码在日本，有着非常高的知名度，而且，比起其他已经仆街的系列，本系列仍然活着，这一点是难能可贵的。徽章机器人的初作出在1997年末，正是口袋妖怪逐渐抬头的年头。系列的第一作带有很明显的试水性质，完成度不高，但是仍然取得了不错的成绩，于是开发商方面就加大了投入，系列就此延续。同不少同类作品一样，在系列推出初期，徽章机器人也采取了游戏/漫画两步走的策略，随着游戏用户群稳定，也有类似卡片、周边一类的非正统作品推出，但人气最高，尤其是国内人气最高的仍然是RPG系列。



↑不但日本本土，海外地区对这个系列也有一定的兴趣。

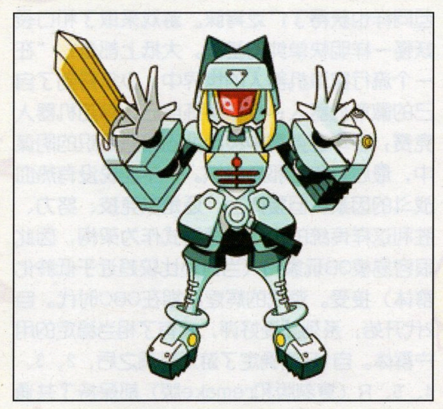
大抵上，徽章机器人系列都是以双版本的形式发卖，国内玩家熟知的GB三部曲系列以及GBA/NDS的几作都以“独角仙、锹形虫”的代号分割版本（而且每次都会留下一些得不到的机体，日后推出类似加强版和后传的扩充包资料片软件）。日本人对于捉虫饲养并且以甲虫较力的传统活动有着很浓厚的兴趣，许多昭和时代的人少年时都有过这样的经历——所以游戏一出，从标题上就很容易能够让人理解到游戏的玩点所在。玩家可以像培育甲虫一样，制造并且磨练自己的徽章机器人。“徽章机器人”的身体由骨架、四肢武器等诸多部件组成，组合完毕之后，放入性能各异的“核心”即可行动。“核心”不但担当了智能中枢的作用，也有独特的性格存在。虽然同样是以收集、交换对战作为卖点，但比起口袋妖怪的“Catch’em All”（将所有的妖怪抓到），本作更强调的是对机器人的培养和交流（更接近是培养独角仙或者锹形虫）。虽然放弃了组队协作等要素，但同样也获得了广泛青睐。游戏采取了和口袋妖怪一样明快单纯的基调。大抵上都是：“在一个流行徽章机器人的世界中，少年得到了自己的徽章机器人；少年磨练自己，参加机器人竞赛；少年在竞赛中被牵扯到邪恶组织的阴谋中，最后打败了邪恶组织。”不能说没有热血战斗的因素，但整体上，还是以竞技、努力、胜利这样传统的少年漫画模式作为架构，因此很容易被GB玩家们（当时还比较趋近于低龄化群体）接受。游戏的辉煌时期在GBC时代。自2代开始，系列颇受好评，拥有了相当稳定的用户群体。自1开始确定了游戏基调之后，2、3、4、5、R（复刻版和remake版）都保持了共通的世界观。同时，234（俗称GB三部曲）的主

角和故事也是互通的。虽然没有小志那么出名，但徽章机器人系列的主角天领イッキ也是一度活跃在历史舞台上的哦。



↑阔别8年的新作前途究竟如何？

徽章机器人的败因……这个还真不好说，因为到现在为止，系列也不算是“败了”，顶多就是没取得口袋妖怪和数码宝贝那么大的成就而已。系列从97年的第一作开始，到2004年，仍然有新作推出。系列的销量么，从一开始到现在就没有高过，总计贩卖本数大概在300~400万之间——要说问题的话，就是系列出得太频繁，版本太多了。系列的上一次全新作品大致在2004年，在97~04这不到8年时间里，系列出了林林总总将近20款作品，而且大部分是双版本。这种密度可以算是非常夸张的了。就算是现在的脱光社——我是说光荣（汗）的无双，怕是也就这种密度了。这种高密度的策略，毕竟为系列堆起了三百万以上的销量。但究竟是“最大限度利用品牌价值”呢，还是竭泽而渔，使得系列中落了，那就不是我们关心的问题了。



↑人设有点滑稽，要跟上时代啊拜托！

メダロット	GBC
メダロット パーツコレクション	GB
メダロット パーフェクトエディション	WSC
メダロット2	GBC
メダロット2 パーツコレクション	GBC
メダロット3	GBC
メダロット3 パーツコレクション	GBC
メダロット4	GBC
メダロット2CORE	GBA
メダロット5 すすたけ村の转校生	GBC
メダロットG	GBA
メダロットnavi	PS
メダロットR	PS
メダロットR パーツコレクション	PS
メダロットBRAVE	NGC
真型メダロット	GBA
メダロットDS	NDS（未发售）

说起来就在这个月，RocketCompany本来公布在DS上有一款系列的新作发售的……不过目前还没消息，难道跳票了？这个RocketCompany大家估计是没听说过，但其实，还记得上文讲的携带电兽吗？就是公司社长涉嫌胡搞女子高生所以坐牢的那个，smilesoft挂掉之后，游戏许可证也卖掉了，收购方还正是RocketCompany呢。所以从某种角度上来说，新的徽章机器人可能会和当年的携带电兽有一些“远亲”？这就是游戏之外的逸话了。

李逵李鬼与李达

如果说前面的那些，都算是规规矩矩的追随者或者同路人，那么显然，诸如动画篇出现的那个POWERMON一类的，就是红果果的抄袭了……和上面一样，这次还是先给大家看看“新闻”。

口袋妖怪系列单机游戏，可以说在国内家喻户晓，每每推出新版都会引起新一轮的抢购热潮。可是作为一个网络游戏的业内人士，看到这种情景我们却有着深深的无奈，也只能发出一声叹息。为什么网络游戏，几十万从业人员开发不出这样一款网络游戏？

看到玩家们津津有味的谈论着，皮卡丘、射水龟、喵喵、小火龙、妙蛙种子、拉达等等一类充满了异国情调的名称，并且为此发狂的时候，中日韩网游界的研发精英再也坐不住了。立誓要做出一款全面超越口袋妖怪的，带有宠物对战元素的Q版网络游戏，为此，《圣灵传说》

召集了来自中日韩3过国制作过多款Q版网游专业游戏策划、美工以及程序员，经过3年开发。这样一款改编自唯美希腊神话包含宠物元素的Q版网游《圣灵传说》就精彩出炉了。

唯美清新的游戏画面、上百种的宠物种类、超绚丽的战斗技能、数以万计的萌爱服装，《圣灵传说》将再次牵起Q版网游的狂潮。玩家们不再需要花钱抢购那些新版宠物游戏，流氓猪、花仙子、犀牛、嘻嘻猴、熊猫多达千款的可爱宠物将陆续出现在游戏中让您统统免费体验。感受浓浓的Q版风情，享受超爽快的游戏操作，还有什么游戏能够让你这样疯狂？赶快加入吧，全球首款网游交友偶像剧《圣灵传说》不会让你失望。

请注意！！！你玩的不只是网游，更是偶像剧！



怎么样，听起来是不是很咋呼人的？其实又如何呢……大家看图就是了。游戏么总体好不好无所谓了，但是，最重要的一点是，游戏内容和口袋妖怪**基本完全无关**。对于这种挂羊头卖狗肉的行为，我们就只能报之一笑了。还玩的不是网游是偶像剧咧……你们做的不是口袋妖怪是寂寞吧？（摊手）。除了这款《圣灵传说》之外，另外还有一款《宠物小精灵OL》，从名字上看你也知道是什么货色了吧……同样也是标题党，游戏内容其实倒没有太大的重合。此外，搞笑的是，开发这款《宠物小精灵OL》的游戏公司叫“暴雨娱乐”，不知暴雪听到之后作何感想（苦笑）。

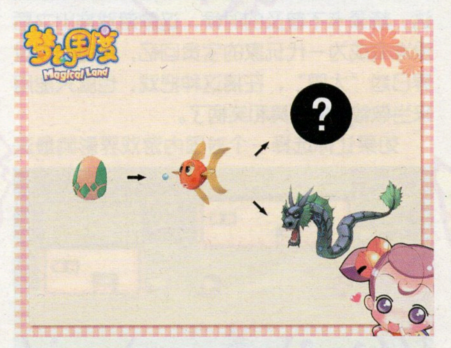


梦幻国度？



当然，上面那个例子中，“中日韩网游界的研发精英”们好歹自己做了个游戏出来，虽然有点像RO什么的，我不玩网游不清楚啦（笑）。比起这些来，国内知名网游公司肾大（唔，为了避免引起争议，我们采用化名）显然就没那么勤奋了——起码开发人员的勤奋体现在另一个位面。在这款名为《梦幻国度》的游戏中，玩家的目的虽然不是成为联盟冠军，但是冒险还是离不了同伴的帮助的。这个同伴嘛，你们叫仲魔也好叫宠物也罢叫妖怪也行叫宝宝也不是不可以，不过这样子，怎么就那么……那啥呢？

明眼人的话，已经不需要解释什么了吧。国内网游紧跟潮流是好事，模仿一下成功游戏的模式也无可厚非，但是这么直白的公然“拿来主义”，怕是没的让人齿冷。而且，不仅仅是在游戏作画方面，大家看看下面这图：



连系统上都一定程度地山寨了口袋妖怪。若是个名不见经传的野鸡公司倒也罢了，肾大公司多少在国内网游圈也算是排得上号的，却也采取这样的策略，国内网游的风气，为什么那

特别策划

么糟糕呢？

非网游以及非游戏

口袋妖怪本来是掌机，所以山寨游戏当然离不了掌机——不过显然国内的公司又拿不到任式主机的开发套件，所以只好转向开源的手机平台了……下面这款游戏就是众多山寨大军其中的一员。



在这款名为《黄金训练师》的游戏中，主角同样从自家出发，同样要打败劲敌和馆主，同样要收集宠物作为同伴，收集宠物的时候，同样要投出……呃，说了不许笑，是投出玛丽医生那样的胶囊（汗）。而主角的目的呢，就是打败强敌，成为最强的“黄金训练师”。索爱手机的朋友们有福了哦，这款游戏现在到处都有得下，如果你愿意的话，完全可以下下来被雷一下。如果是在GB或者FC时代，网络不发达，烧录卡不普及的时候，这款游戏推出之后没准会成为一代玩家的宝贵回忆，不过如今世界已趋“大同”，在搞这种把戏，也就只能用来当做敛财的工具和笑柄了。

如果让你选择一个对国内游戏界影响最深远，寿命周期最长，生命力最顽强，普及度最高的主机，你会选择哪一个呢？当然是FC莫属。自从当年混沌初开，FC传入大陆以来，它就从没停下过脚部。即使是在任天堂FC淘汰将近20年后，FC在国内仍然拥有一定的市场，甚至国内还有专门的公司在陆续推出FC新作。光荣的一个引擎用十年算啥？南○科技和●星科技轻易用寿命超过15年的FC引擎战翻你！啊，不要跑题，总之FC很流行，口袋妖怪也很流行，所以FC上没有口袋妖怪，这简直是不可能的——如图。





↑后来还出过金版，但是质量很差，似乎是粗制滥造。

FC上的口袋妖怪来源不可考。有人说是出于同人爱好者之手，有人则表示此游戏还是“系出名门”，来自国内山寨FC游戏老厂商○○○○。不过这些都不重要，重要的是，FC版的口袋妖怪其实素质挺高的（汗）。不但妖怪的形象、地图的绘制和音乐等都完全保持了初代口袋的原汁原味，而且对比初代口袋的黑白画面，FC版还重新绘制了口袋妖怪的点绘，给妖怪们全都上了色，己方妖怪出场时的背影也没有GB版那么一堆马赛克感觉，而是相对细腻一点。如果FC可以联机的话，简直就可以算是初代的PLUS版了——可惜FC不能联机……所以没办法，制造者只好进行了一下改动，让所有的怪物（除了MEW）都可以直接在游戏里获得——也就是说，如果说宝石有386版，珍珠钻石有493版的话，这个国产FC口袋妖怪，其实可以算得上口袋黄的150版呢。真是不知道说什么好。

好吧。上面那些东西再怎么离谱，都好歹算是ACG范畴，和游戏沾点边，下面这个玩意可

就有点黑色幽默了，大家看图即是。



这个东西名字叫做“强强”，据说是某年某月某地某届运动会的吉祥物。设计者提交的作品通过了层层筛选，最后被确定为选用方案，作者自己当然也不会受到亏待啦。只是不知道，向着这玩意许一个愿望的话能不能实现呢……这玩意不会硬得和钢板一样还有超能力吧？这让足球场上的对手情何以堪啊（误超大）。面对质疑，作者又是如何应对的呢？下面引门户网站的新闻在此：

当然来自□□□□□□运动会吉祥物的设计者×××表明“我根本不知道什么《口袋妖怪》，也不知道说的这个，更没听说什么抄袭不抄袭！本次的吉祥物设计是以海星为原型，包括形状等都是由许多部门包括○○○领导一起讨论决定的，在这次的吉祥物征集评选中，这类作品有很多，都是以海星为原型。不存在什么抄袭不抄袭，以○○承办○○会来说，如果说以水果为造型，以苹果为设计原型，那么所有的这类作品就都存在抄袭了？”。

此吉祥物设计者×××是如此斩钉截铁回答记者的，如此相似多少是会让不少人产生不少遐想，当然任天堂就此事还未发表任何消息与评论。

可见不是所有人都是睁眼瞎，明眼人还是有的，至于这位作者和这个吉祥物后来如何，我也就没去管了。只是我在想，如果这玩意真的投入使用，在电视上一群国人顶着许愿星热火朝天的竞技，那可真是太搞笑了——好歹你也换个猛点的吧？比如A队穿帕鲁琪亚条文的衣服，B队身披迪亚鲁卡的外套，演超克时空大战给我们看嘛（误很大）。

结语&感慨

稿件写完的时候我自己通读了一遍，发现好像有点不合适——虽然标题上是讲“口袋妖怪模仿”，但实际的正文中，无论是对口袋妖怪的剖析还是与口袋妖怪相关的内容，其实都挺少的。更多的还是对围绕着“口袋妖怪模式”的种种要素发生的一些事情，以及自己对类似游戏的一些看法。原本想要把文章写成搞笑风格的，但是我似乎没有一边笑着一边向人证明什么事情的本事…真是太糟糕了。不过仔细想想的话，现在回忆当年玩的那些游戏，看法和当年差别挺大的了，大概这种差别就是所谓的玩家的成长吧。不知道大家对于游戏又有怎样的看法和见解呢？若干年之后，也会向我这样将自己的见解拿出来侃侃而谈吗？

口袋妖怪系列，虽然也有自己的一些问题，但目前来看，还是稳步前进着的，其他游戏，想要与其分庭抗礼，看来不太现实，那么，难道收集通信类RPG的终极形态就是这样了吗？当然不是的！这次的心金魂银，系统上做得可以说尽善尽美了，除了地图之外没什么不方便的地方，但本质上，和原来的口袋并无区别，看不到突破，这点让我有点遗憾。我认为，口袋妖怪系列应该是里程碑，而不是绊脚石；应该是先驱者而不是拦路虎。和前几期我所写的关于DQ的内容一样——口袋妖怪，是不是也应该从神坛上退下来了呢？希望下次再看到口袋妖怪的时候，它能够有让人欣喜的突破；或者，希望能够有一个新的，更加充满活力和乐趣的，可拓展性更强的收集类RPG出现。





爱机学堂

爱机学堂办学宗旨：
辅导对主机知识了解较少的朋友，大家一起提高水平。



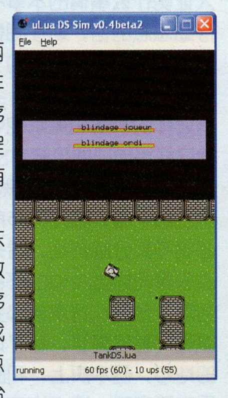
■主持/翔武
■美编/伟哥

NDS/PSP近期软件总览

自制游戏“TankDS beta4.2”

作者：thermo_nono 时间：2009年9月21日

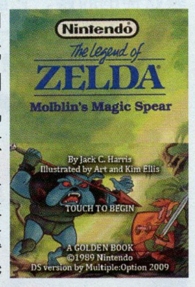
无论NDS还是PSP，自制程序阵容都分为两大类，Lua程序和非Lua。Lua是一种程序语言，用Lua做自制程序比较简单，是因为有程序翻译软件可以用，就是类似开发平台的东西。不过要运行Lua做的程序就需要Lua程序翻译软件了。这个游戏用Lua开发，最大亮点是多人游戏，在一台NDS上也可以两个人一起玩，每人一个屏幕。不过画面还很简陋，有待提高吧。



Zelda：Molbin's Magic Spear

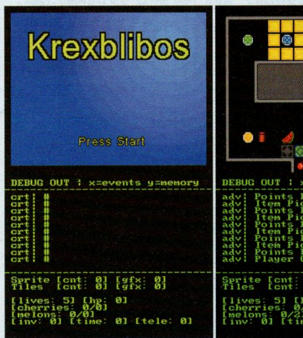
作者：DesertDog 时间：2009年9月21日

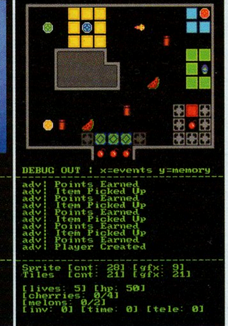
这不是游戏，注意。如果PG用了第一张图，就是封面那张图，你会看到“A GOLDEN BOOK”几个字。没错，这就是一本塞尔达传说的电子书，很早以前就有了，封面图上也有时间“1989”年。这个“Molbin’s Magic Spear”是20年前任天堂推出的产品，时代久远，所以塞尔达的粉丝更应该看看。对应的是儿童，所以这本书的英文难度不高。作者称他将这本书“移植”到NDS上，然后增加了背景音乐，为了阅读更轻松。按照作者的话来说，这是一本儿童书，就应该轻松一些，可不是莎士比亚的作品。



自制游戏“Krexblibos”

作者：Azernis 时间：2009年9月21日





测试版本的自制游戏，所以测试的意义大于玩。作者放出测试版也是为了感兴趣的网友帮忙测试，给他提出意见，以便修改。游戏本身是个puz游戏，收集关卡中全部的樱桃就可以过关。当然过程可不简单。关卡中还有西瓜吃，增加点数。作者自嘲游戏的画面很烂，但都是他一个人做的，这样已经不容易了，兄弟以后努力吧。

Zogna NDS计算器v0.12

作者：gbaup 时间：2009年9月21日

Gbadev论坛上一个叫gbaup的网友发布了一个新自制程序，就是这个“Zogna NDS计算器”。个人估计Zogna也是作者的名字。有意思的是，我在另一个版本的程序中发现，界面

交友 辽宁 刘读者 9月的封面会用口袋吗？（猜对了）。
男，辽宁省本溪市，QQ：806403365

的按钮是中文的，作者应该是中国人吧（华人）？另外作者用163的邮箱，也感觉中国人的面儿大。软件的功能不错，支持很多算法，三角函数也没问题，而且能“生成图形”。如果你感兴趣下载了一个尝试，别忘了帮我算一下“1/xn!3+sin((asinsin30+acoscos10)+(atantan10+log(10^10)))+lnpi”。

NDS-GBA iPlayer v1.0

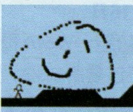
作者：darkchen 时间：2009年9月19日

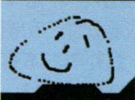
首先告诉你，这是NDS的GBA模拟器。不过别高兴的太早，这个程序必须需要iPlayer影音卡才能使用。iPlayer就是那个能播放各种视频的卡，刚出来的时候卖280元，价格不便宜。最初iPlayer只有播放功能和自制程序功能，不支持烧录游戏功能。作者darkchen经过一番研究，认为可以利用iPlayer中的芯片处理GBA模拟器，弥补NDS不能运行GBA模拟器的缺陷。经过一番研究，他成功了。并于9月19日发布了v1.0版本，如果你有DSi和iPlayer影音卡，推荐试试这个GBA模拟器。程序可以到darkchen的博客下载：http://darkchen.blog.com



自制游戏“Stickman”

作者：Julien Florent & Lim Saddour
时间：2009年9月16日

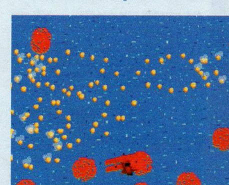




Julien Florent 和Lim Saddour是两个在欧洲理工学校的学生，他俩合作开发了这个自制游戏当作毕业设计。游戏名叫“火柴人DS”，玩家控制火柴人前进，目标是解决谜题完成关卡。游戏中玩家可以控制的地方有两个：火柴人和关卡环境。玩家控制火柴人前进，遇到谜题要用触摸屏即时修改环境，在游戏中“画面”通过关卡。感觉是不是有点“物理蜡笔画”的意思？游戏比较有创意，感兴趣的可以试试。

自制游戏“Dududu v0.3”

作者：Birslip 时间：2009年9月16日

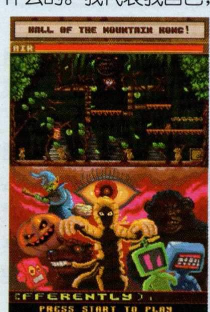


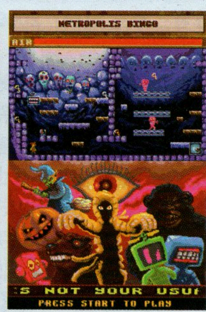
作者Birslip很邪恶，做了一个杀鸟的游戏，就是你正看的这个。玩法是用触笔操作，杀死空中所有的鸟。游戏画面是3D的，好在效果实在一般，如果是大公司开发的游戏，画面效果特别好，杀鸟的画面又很逼真血腥，这种游戏不被国外各种机构谴责死才怪。

自制游戏“Manic Miner”

作者：Flash 时间：2009年9月16日

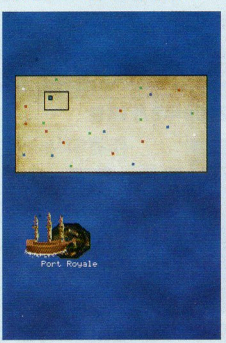
终于来了个好东西。这个Manic Miner（疯狂矿工）是1983年的老游戏，机种是ZX Spectrum。别说听说过，估计PG的很多小读者当时还没出生呢。这个游戏在游戏历史上有点儿地位：首先游戏的素质很不错，当时很有名。二是这个游戏有秘籍功能，一般认为这是游戏史上第一个带秘籍的游戏。咱们来看这个DS版，全名叫Manic Miner：The Lost Levels DS，作者是Flash，前几期PG我曾经介绍过他的作品《Warhawk》。Flash表示，疯狂矿工他做了Spectrum原版的，画面和原版一样，后来强化了画面，就是现在你看到的这个版本。画面确实非常强大啊，真赞！这个自制游戏刚放出的时候被国内很多网站转载，号称NDS自制神作什么的。我代表我自己，再这里也推荐一下吧。





自制游戏“Pirates”

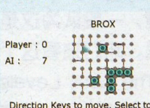
作者：Julien Bouhours &Valerian Cubero
时间：2009年9月16日



前面介绍了两个欧洲理工学校的学生做的一个NDS的自制游戏当毕业设计，其实除了他俩，还有人也这么干，而且是一个学校的。这个名为“海盗”的自制游戏出自另外两个欧洲理工学校的学生，他们做这个也是为了毕业设计……这四个学生是一个班的吧？“海盗”的两个作者是欧洲理工大二的学生，他们为了应付设计，很快搞出了这个描述17世纪加勒比海盗的游戏。玩法是管理船只和船员，在不同岛屿之间航行，和其他船队战斗等等。玩法感觉还行，虽然画面简陋了一点，不过看小地图画面岛屿很多，如果他们能把内容做好也行啊。

自制游戏“Box v0.3”

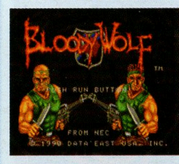
作者：raveous 时间：2009年9月23日



桌游这两年国内比较火，除了真的桌游，电子游戏也出了不少。这是一个桌游的自制游戏，和电脑对战，看谁占领的方块多。由于桌游的种类实在太多（貌似几千个），所以这游戏的具体玩法就不介绍了。喜欢桌游的玩家可以试试本作。

PCEP 0.82b3

作者：未知 时间：2009年9月22日



目前PSP上的模拟器已经接近饱和，可以开发的新模拟器基本没有了，而老版本的模拟器更新速度也不快，主要是没什么可更新的了。这是刚发布的一个新版的PCE模拟器，模拟Turbo Grafx16和PCE。这个模拟器的作者没有公布id，只知道是个日本人。主要的更新是修个了Valis这个游戏的模拟bug。

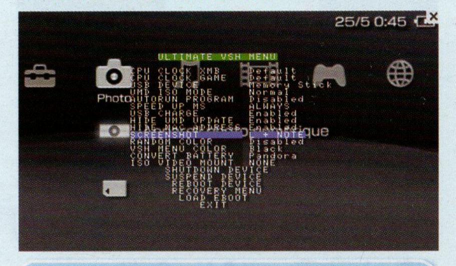
Ultimate VSH Menu Revised

作者：Total_Noob 时间：2009年9月21日

Ultimate VSH Menu程序不是什么新鲜东西，很久以前就发布了。这也是在不断更新的程序，新版本叫改进“Revised”，比较有意思。这个VSH菜单是通过插件的方式使用，给你的PSP自定义固件增加很多其他的功能，从图上不难看出，它比标准的M33固件功能多多了。

具体功能如下：

- 包含所有原版VSH菜单的功能。
- 可以设定颜色。
- 选择键可以打开恢复模式（VSH中的恢复模式），VSH菜单或者关闭菜单。
- 按住R键可以重启退出恢复模式（在VSH插件中很有用的功能）。
- 选择键可以通过按住R+L+方块键改变功能。
- VSH恢复模式可以在VSH菜单中打开。
- 随机颜色功能。
- 在VSH菜单中快速运行一个自制程序（放在PSP/GAME/VSHMENU/EBOOT.PBP）。
- 可以在VSH菜单中改变电池模式（电池模式是普通，神电和自动）。
- 薄PSP可以在VSH菜单中选择USB线充电功能。
- 自动隐藏系统信息中的MAC地址。
- 隐藏XMB中的UMD升级图标。
- 自带截图功能。（按音乐键，或者设定其他组合键）。
- 可以在VSH菜单锁定系统。



LightMP3 Version 2.0.0 RC4

作者：Sakya 时间：2009年9月16日

听MP3可以用PSP的默认功能，WMA和Sony自己的一些格式也能听。不过要听OGG、FLAC什么的，就需要自制程序了。这个LightMP3一看名字就知道是播放器软件，功能就是播放各种不同格式的音频，弥补PSP本身支持少的问题。除了支持MP3、WMA、OGG、

交友 北京 赵逸鹤 北京的怪物猎人玩家找我吧，单人没什么可玩了。
男，12岁，北京市朝阳区，100029

ATRAC3、FLAC这些音频，它还支持电子书。另外，本软件的最大亮点是省电。个人估计是通过调整PSP频率做到的，只要程序足够优化，能够顺了播放音频，然后把PSP的CPU降低一些就能省一些电吧？



AVEC V5

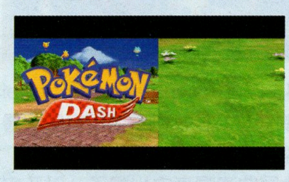
作者：Art 时间：2009年9月16日

GPS好久没拿出来玩儿吧？记得前两年流行过一段时间，很多PSP玩家去买GPS，网上讨论也比较火。作者Art还在玩着他的GPS，这个AVEC程序就是他搞出来的PSP GPS程序，对应PSP的那个官方小GPS，也对应一些其他的GPS设备。V5版改进比较大，本来GPS的使用就比较麻烦，这里篇幅有限，很难都说清楚，有兴趣的自己试试吧。



DSONPSP BETA 7

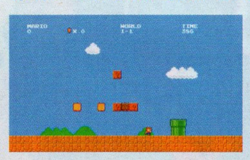
作者：Yoshihiro 时间：2009年9月14日



PSP的NDS模拟器听说过吧？记得刚出的时候，国内很多网站都有转载，什么“用PSP模拟NDS成为现实”大量这种标题党帖子。其实模拟还非常初级，如果你感兴趣倒是可以试试，看看究竟用PSP模拟NDS已经发展到了什么程序。其实我可以告诉你，这个版本的DS模拟器提高了模拟速度，并加入了光标。触摸屏怎么搞？用L、R键。模拟速度呢？默认为2帧……模拟度呢？不提也罢。

Mario：The New Worlds v0.01

作者：DAN360 时间：2009年9月12日



玛丽爱好者实在太多了，动不动就能看到一个玛丽自制游戏出现……这个版本的作者叫DAN369，他将原版超级马里奥兄弟移植到PSP上，从截图就能看出来，效果确实还不错。不过别高兴的太早，他只做了一点儿，是不是能坚持把整个游戏移植完还是个问题，祝他顺利吧！

LuaPlayer Euphoria v6

作者：Zack 时间：2009年9月10日

前面最开始就提到了NDS的lua程序，其实这不是NDS的专利，一部分PSP自制程序爱好者也喜欢用lua做东西。不过这东西跟编程差不多，大概比一些程序还麻烦，所以就不介绍了。这个版本叫V6，改进的东西非常多，如果全列出来估计能占用PG两三页的篇幅。咱们还是算了吧。如果你对lua有一些了解，或者希望有一些了解，推荐捣鼓一下这个程序，毕竟用PSP玩还是挺方便的。



Edward Nigma：Fantastic Fanboy

作者：titch.ryan 时间：2009年9月6日



一个新自制游戏，文字类的自制游戏比较罕见，所以值得推荐。游戏用2D效果制作，漫画风格比较突出，主要当然是游戏标题里的Edward，玩家扮演他和其他人对话。有些人是朋友，有些不是，然后发生不同的情节。另外，作者编了一个挺怪异的故事，说什么Edward不是真人，而是一个微科技的测试者，由WayneTech公司生产。他被派到日本进行测试，而他内心被设计成宅男，利用这次机会，他将在日本圆他的幻想梦。

软硬兵团

口袋基地

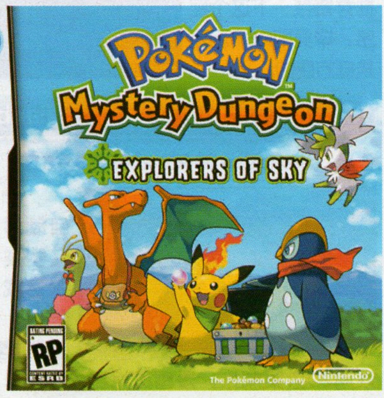


□文/PMGBA 星痕&SSPASS
□责编/八房

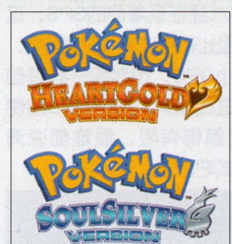
口袋新闻　北美版《空之探检队》发售

虽然并非为神奇宝贝的正统游戏，但神奇宝贝迷宫系列游戏在玩家心目中还是占据了一席之地。此次最新作《神奇宝贝不可思议的迷宫 空之探险队》的北美版预定于2009年10月12日发售，标题为《Pok é mon Mystery Dungeon: Explorers of Sky》。其欧洲版也计划在今年第四季度在欧洲发售。





在09年的Pok é mon World Championships（神奇宝贝世界锦标赛）上，官方还公开了最新正统大作《神奇宝贝 心金?魂银》的海外版消息。两作游戏的英文标题分别为《Pok é mon HeartGold Version》与《Pok é mon SoulSilver Version》，将于2010年春季在北美和欧洲市场发售。而且官方确认，来年的《神奇宝贝世界锦标赛2010》将使用《心金?魂银》版参赛，同



时许多传说中的神奇宝贝解禁。选手可以使用传说中的神奇宝贝包括超梦、洛奇亚、凤王、盖欧卡、固拉多、烈空坐、帝牙卢卡、帕路奇亚、骑拉帝纳。另外，最新一期的FAMI通杂志给即将发售的《神奇宝贝 心金 · 魂银》的总评分为37分，荣登白金殿堂，这也是神奇宝贝系列游戏获得的最高分数。

——M12英文标题公开——



在2009年8月的瑞士洛迦诺国际电影节上，神奇宝贝第12部电影《阿尔宙斯 前往超克的时空》也登台参展，以《Arceus and the Jewel of Life》作为其英文标题。神奇宝贝电影监督汤山邦彦、制片人久保雅一、“分岔耳皮丘”的声优及电影片尾曲演唱者中川翔子、以及皮卡丘人偶均参加了这次电影节。展出期间，放映了附有英文字幕的电影预告片，中川翔子现场还演唱了片尾曲“心灵的触角”。

——神奇宝贝非正统游戏漫画化——

近期，神奇宝贝的非正统游戏——被漫画

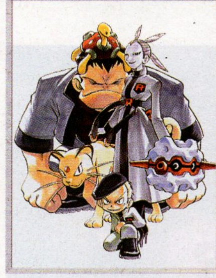


化。《ポケモンバトリオ》（神奇宝贝BATTRIO）是一款在日本十分热门的对战类游戏，此次向漫画领域进军。由于需要在专门的机器上进行游戏，所以这款游戏国内玩家对其知之甚少。BATTRIO是“对战三只组”的意思，游戏中，玩家需要与对手（或电脑）进行同时控制3只神奇宝贝的三对三的刺激对战。这次漫画版的标题为《ポケモンバトリオ めざせ！バトリオマスター—》（神奇宝贝BATTRIO 目标！BATTRIO大师），由てしろぎたかし执笔创作，将于2009年9月28日发售第一卷，售价410日元。这位漫画家的作品也包括《サトシとピカチュウ》（小智与皮卡丘）、《裂空の访问者デオキシス》（裂空的访问者 代欧奇希斯）等。

还有一册漫画名为《ポケットモンスター—プラチナ　めざせ！！バトル王》（神奇宝贝白金 目标！！对战之王），作者为松屿リュウ先生，已于2009年8月28日发售，售价同样为410日元。此外，为了响应新作的号召，松屿先生还将开始在杂志上连载《神奇宝贝 金银》题材的漫画，封面如下。大家从下面的封面对比图上来看，可以发现这两本漫画的风格非常相似。



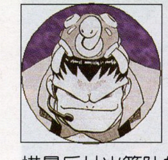
口袋资料　三兽士原型漫谈



“三兽士”这个名词对大家来说并不陌生吧，看过大人气的神奇宝贝漫画《神奇宝贝特别篇》的人，都应该知道。在「火红·叶绿篇」中，坂木重新组成了新生的火箭队，并且也任命了三位新干部，也就是本文的主角——有着“三兽士”之称的萨奇、欧卡和查克拉。妖娆的萨奇、傻憨的欧卡、侏儒的查克拉，三位诡异的形象，确实符合了“三兽士”的称号。下面，就由笔者对这三位的原型做个初探。

“三兽士”顾名思义，也就是“怪兽三人组”，或者说“怪物三人组”。那么，“怪物”这二字，从何又而来呢？说起“怪物三人组”，在西方有着传统的三大怪物：狼人、吸血鬼、科学怪人。吸血鬼和狼人想必各位都很熟悉了，至于科学怪人，是英国诗人雪莱的妻子玛丽？雪莱在1818年创作的小说，被认为是世界第一部真正意义上的科幻小说。小说中那个疯狂科学家弗兰肯斯坦，用许多碎尸块拼接成一个“人”，并用电将其激活，这就是科学怪人。说到这里，聪明的读者想必已经把科学怪人和欧卡对应起来了吧？那么我们首先谈谈欧卡的原型。

欧卡——科学怪人



欧卡的外表给人一种“傻大个”的感觉，但事实证明他其实还是挺有头脑的。三兽士之中，就属他对坂木最忠心了，这点笔者比较欣赏。只是可惜最后从火箭队的飞行艇上坠落，生死未卜。就外表来说的话，欧卡和科学怪人是很相似的，当然个性差了好多，科学怪人可是杀掉了自己的创造者的儿子的。自从小说问世后，科学怪人这个形象也屡屡出现在很多影视作品中，被卡通化，也并非是第一次。鸟山明大师的巨作《七龙珠》里，就有人造人8号这个角色，也是以科学怪人为蓝本创造出来的。读者可以对比一下，他和欧卡还是有几分相似的。

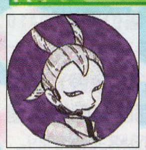

←七龙珠里的人造人8号

既然欧卡对应了科学怪人，那么，是不是其他两名干部，也能对应到三大怪物之中呢

游戏单间

？笔者给点提示，萨奇的肤色被设计成“青白色”。那么，三大怪物中，谁的皮肤也有着相似的颜色呢？对了，正是吸血鬼！

萨奇——吸血鬼



萨奇可谓是三兽士中的“一点红”，也算是其中的头领了。能做到这个职位，想必是坂木对她很信任。但在绿宝石篇的结尾处，日下编剧却埋下了“萨奇和银河队有关”的伏线，致使笔者始终怀疑萨奇或许就是银河队三干部之一的岁星（木星）。看过小雷的《神奇宝贝特别篇 你所不知道的秘密》（口袋迷13，169页）的读者，肯定会说萨奇原型是神奇宝贝的一张对战卡片「火箭队的干部」上的角色，怎么会是吸血鬼呢？其实，读者对比一下萨奇与卡片上的角色的插画，就能看出个中原因了。卡片上的那位干部和萨奇比起来，简直就是小巫见大巫了。萨奇的阴冷可谓是表露无疑，这正是结合了吸血鬼特征的效果。

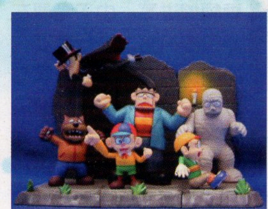


↑卡片「火箭队的干部」的插画

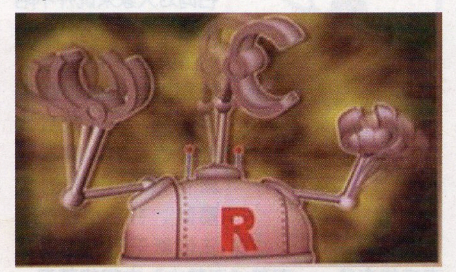
查克拉——狼人？



欧卡、萨奇都对号入座了，那么就只剩下查克拉了。难道他是以狼人为原型的？各位读者一定会马上否定这个假设。当然，就算是笔者被告知这样的推论，也是完全不信的。不论哪方面，查克拉和狼人都完全不搭。那么查克拉的原型到底为何呢？先卖个关子，请读者看一下这张图：



以上模型出自藤子不二雄A先生的漫画作品《怪物太郎》。排除右边的木乃伊和黄帽男孩，剩下的四个分别是什么呢？科学怪人、吸血鬼、狼人，还有一个？就是漫画的主角怪物太郎了～怎么样，有没有看出端倪来？对啦，查克拉的原型，怪物太郎是也！只是把那么可爱的一个小男孩，改造成一个背叛首领害死同伴的坏人中的恶人，感觉很不和谐……不过查克拉也并非一无是处，他在机械方面，也可谓是专家了。顺便说一句，查克拉在冻瀑洞窟里所用的机器（特别篇23卷138页），也出自一张对战卡片“逆转！机械手”。

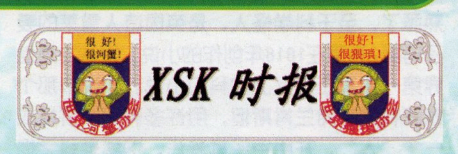


↑卡片「火箭队的干部」的插画

看到这里，读者想必已经深谙“三兽士”这个称谓的由来了吧～《火红·叶绿篇》虽然已经结束，但大家也不要忘记这3张奇特的面孔哦～说不定在《白金篇》，就能见到萨奇了。那么，下期再见了～

口袋小说　爆笑口袋之XSK时报 季后赛特刊

东部地区战事分析



克利夫兰铁匠队（1）VS（8）底特律坏小子队：铁匠队能获得全联盟第一的理由只有一个：本赛季MVP的最大热门，23号小前锋勒布朗·钢铁螃蟹。高速移动和子弹拳带来的超强启动速度，对对位球员100磅以上的体重优

交友 辽宁 张其弘
写《DQ必须死》这篇文章的小编乱七八糟的东西懂得真多。
男，18岁，辽宁省瓦房店市，QQ：745232443



势，独门秘技螃蟹步，以及突破必有犯规让其得分如探囊取物。良好的抗性让他的防守方面也占尽便宜。凭借其超强的个人能力，钢铁螃蟹硬生生地将这只天赋平平的球队带到了联盟之巅。让我们来看看其他的二流队友：被某央视评论员称为“卢不传”的卢卡里奥是队中除了钢铁螃蟹外最具明星像的球员，但其大多数时候只会凭借自己那“丰富”的技能技巧和瘦弱的身躯去跟对方内线的七尺长人蛮干而非选择助攻队友；两名内线大钢蛇和钢马桶都是典型的蓝领苦力，除了扣篮和大爆炸什么都不会；钢嘴钳的嘴巴是很有威胁，问题是篮球是用手来打的；帝王企鹅是阵中唯一具有射术的球员，但他那所谓的“射术”在联盟中也是二流水平……

身为东部的豪门，底特律坏小子队本赛季可谓丢尽脸面，不但赛区冠军没戏，差点连季后赛都进不了。对上风头正劲的铁匠队也算自作自受。坏小子队中唯一跟钢铁螃蟹同量级的只有班吉拉，可惜风格相克，每次碰上钢铁螃蟹班吉拉都死得很惨；梦歌奈亚和狡猾天狗这两个从稻草人队挖来的外援都重攻轻守，不堪大用；大狼狗和地狱狗也是工资骗子，用他们骨瘦如柴的身躯去防守钢铁螃蟹无疑是螳臂当车；只有月精灵丰富的卡位经验和结实的身板有望能跟对方玩上几回合，可惜攻击力无限趋近于零的月精灵为数不多的攻击招式——剧毒对铁匠又完全无效……

铁匠队的战术就是全场压迫式防守，进攻的时候交给钢铁螃蟹单打解决，这一战术简单粗暴，但联盟其他球队都对此头疼不已，没有迹象表明坏小子队能有更好的解决方法……

赛果预测：克利夫兰铁匠队4：0底特律坏小子队

波士顿稻草人队（2）VS（7）芝加哥斗牛队：上赛季稻草人队之所以能勇夺冠军，靠的就是队中的三名被称为“三巨头”的超级球星的神勇发挥。大前锋“蛋神”椰蛋树坐镇内线，进攻时一柱擎天，防守时遮天蔽日；球队大脑“鸭神”荷叶鸭运筹帷幄，对场上瞬息万变的局势了如指掌；总决赛MVP“钱神”触手百合攻守全面，而且其扎根特性让其就算六犯也无需下场。稻草人队擅于在阳光明媚的主场取胜，但不怕下雨不怕风沙的鸭神和钱神一样是客场的取胜之匙。小个子控卫假面玫瑰是在巨星身边成长起来的，拥有芳香疗法的他大局观自然不赖；两名板凳突击手草精灵和蜥蜴王和内线双肥妙蛙花和玄武保证了球队的战术体系在48分钟内都能良好运行。

芝加哥斗牛队的情况和波特兰下毒者队很类似，都是年轻充满冲劲。火爆猴、怪力、艾比郎、沙瓦郎、超力王等一干摇摆人轮番冲击着对方的防线，外援快泳蛙和蘑菇袋鼠则剑走偏锋，让无法正面攻克的铁桶阵灰飞烟灭。

虽然蛋神伤停，但无疑还是卫冕冠军胜算更大。再加上经验上的巨大差距，看来如果不出意外，蘑菇袋鼠对老东家的复仇要等来年了。

赛果预测：波士顿稻草人队4：2芝加哥斗牛队

奥兰多超能力队（3）VS（6）费城普通人队：超能力队是一支特点鲜明的队伍，能用念力控制球在空中运行轨道的球员让超能力拥有联盟最强的三分火力。但他们的核心却是唯一一个不会投三分的球员——本赛季最佳防守球员青钟怪。如果没有这名野兽中锋在内线恐怖的威慑力，无论三分投得再准，那些骨瘦如柴的超能力修习者也会被如狼似虎的职业球员打爆。

如果不是因为卡比兽的耍大牌和请假王的懒惰，实力超群的普通人队绝不会落到第六这个尴尬的排名。队中的明星实在太多了，连替补阵容都可以进入全明星，但主教练在一个赛季中一共试用了82套首发阵容，这也是成绩不佳的原因之一。

虽然超能力队排位占优，但一旦防守屏障青钟怪陷入犯规麻烦，或者卡比兽睡醒请假王抠完鼻子或者其他任何一名球星打出状态来，赛果都难以预测。



口袋金银出了，但是不知为啥身边的人都没怎么玩，弄得我也没有太大兴致了……真是的。嘛，其实是因为十一将近，所以这边比较忙的缘故。十一假期虽然休不满7天，但好好在家休息、整理一下的时间还是有的，所以反正口袋还是肯定要玩就是了。只不知诸位有没有人WIFI呢，回头放个Friend Code，有空一起玩玩吧。

□文责/八房、天使折翼
□美编/大狐狸



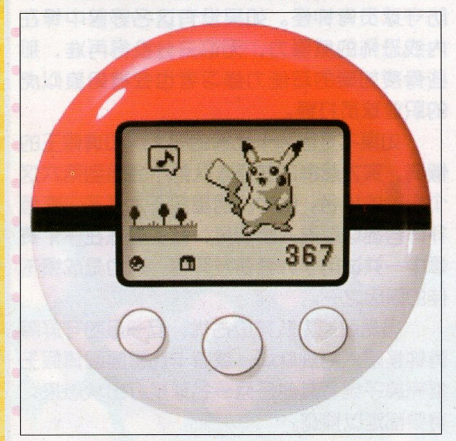
玩友购卡需谨慎！



当年的口袋金银以其优秀的素质和丰富的要素奠定了口袋系列的地位，而且对于中国玩家来说，相信包括我在内，有整整一代玩家深受这款游戏的影响。玩着复刻版的金银，回顾一下当年的游戏岁月，还是颇为感慨的——由于寄托了种种情感因素在里面，所以估计买正版的人也不会少吧——当然，商家们是不会放过这一点了。

口袋金银按理说在12号发售，北京中关村鼓楼这边也是12号就有货了，不过价格理所当然的被炒得很高，尤其是初回品，价格更是被炒到了四百块以上，所以估计会有不少朋友选择网购，这里就简单地说说网购的注意事项。

首先是版本问题，前一段时间发现淘宝上有些商家很不厚道，有时你看一个商家的价格可能比其他地方便宜一些，这时就要格外注意商品的详细信息，最好通过淘宝旺旺或者QQ联系一下。这次的金银复刻中，如我们之前所报道的，是同捆了一个无线计步器的，可以用来和朋友们进行联动，有些奸商就把这个东西截流掉了，如果你去问的话，他就另外给出你一个链接，内容是《口袋妖怪 金银》正版（附计数器版），以当时买的时候自己没有看清楚来搪塞你。除此之外还有一些奸商，打着“初回版送计数器”的名号，将产品卖得相当高价，虽然新卡出来（尤其是口袋这样的游戏）肯定会有一定的抬价幅度，不过以“初回版”宣传那就是噱头了，因为这个计步器并非是官方的初回限定特典，大抵上只要购买金银复刻版，都会送计数器的（类似于当年火红绿叶送的无线联机天线），真正的官方初回限定版预约特典是下面这个神兽的小玩偶。买哪个版本就送哪





交友 安徽 许宸
猴子那家伙最近没出现过啊，还在编辑部吗？（在）
男，19岁，QQ：524520941

个对应的，如果同时预定双版本——当然是在官方和官方合作网站上，淘宝不算的——就送创世神玩偶。淘宝上当然也会有代购，价格方面就要斟酌一下了。

说起价格，我也有几个开网店的朋友，虽然不能放链接，但多少可以给大家透个底。游戏刚出那几天，朋友给出的价格是金350，银370——这个价格不算便宜当然也不算贵，就是个正常的价格来的，大家可以参考一下。大抵上有个二三十块的浮动，注意一下邮费，反正东西对了就行了。希望大家能玩得愉快。啊，对了最后还有一个不是很重要的提示——口袋金银为了纪念当年的GB卡带，采用了仿古的正方形盒子包装，比其他的卡带要大一些，拍的时候注意下邮费，收到时候注意下包装看看是否完好。



精彩战报评析

将计就计——如何偷"机"

俗话说："知己知彼，百战百胜。"既然PM对战中不存在百战百胜的人（自己开马甲刷胜率另当别论），那么利用逆否命题等价可以推出，要预测敌人的一举一动没那么容易。但经验值不但是PM升级的唯一标准，对训练家的对战胜率也至关重要。只要熟悉了一些热门PM的常见配招和用法，就不难事先做好相应对策来占得先机。即使是微小的利益，有时候也能左右整个战局。

战报：

战斗开始！

sspass放出了暴鲤龙(暴鲤龙)！

sspass的暴鲤龙的威吓特性发动了！

少女A的天然鸟物攻下降！

少女A放出了天然鸟(天然鸟)！

开始回合 #1

少女A收回了天然鸟(天然鸟)！

少女A换上了钢人(钢人)！

sspass的暴鲤龙使用了攀瀑！

(对少女A的钢人造成131伤害)

——对手应该有起码一个能防龙舞的，没解决之前不如先打了再说

少女A的钢人的剩饭使它回复了HP！

结束回合 #1

sspass的暴鲤龙(暴鲤龙)：332 HP

少女A的钢人(钢人)：228 HP

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

开始回合 #2

sspass收回了暴鲤龙(暴鲤龙)！

sspass换上了夜游神(夜游神)！

——对手果然有难啃的钢人，如果对手换它上来的目的是反龙舞，那么应该会带欺骗空间，笔者于是丢了个最慢的上去等馅饼

sspass的夜游神向对手施加了压力！

少女A的钢人使用了欺骗空间！

5回合内速度慢的先手！

——果然，馅饼如期而至

少女A的钢人的剩饭使它回复了HP！

结束回合 #2

sspass的夜游神(夜游神)：231 HP

少女A的钢人(钢人)：249 HP

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

开始回合 #3

少女A收回了钢人(钢人)！

少女A换上了喷火龙(喷火龙)！

sspass的夜游神制造了一个替身！

——对方没信心和夜游神比慢，于是被赚了一个替身——笔者如果此时使用常见的鬼火则会被反过来将计就计

sspass的夜游神的剩饭使它回复了HP！

结束回合 #3

sspass的夜游神(夜游神)：188 HP

少女A的喷火龙(喷火龙)：298 HP

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

开始回合 #4

sspass的夜游神正在蓄力

少女A的喷火龙使用了空气切割！

sspass的夜游神的替身代替它受到攻击！

sspass的夜游神的替身被打消了！

sspass的夜游神使用了气合拳！

这不是很有效...

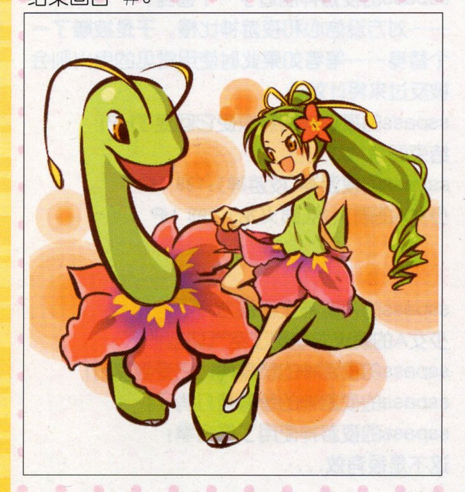
（对少女A的喷火龙造成101伤害）
sspass的夜游神的剩饭使它回复了HP！
结束回合 #4
sspass的夜游神（夜游神）：202 HP
少女A的喷火龙（喷火龙）：197 HP
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

开始回合 #5

sspass收回了夜游神（夜游神）！
sspass换上了盔甲暴龙（盔甲暴龙）！
——觉醒草的火系PM已经快灭绝了，于是把属性相克表背的滚瓜烂熟的笔者闭着眼睛派出了特防一塌糊涂、只有抗性的物攻手
少女A的喷火龙使用了空气切割！
这不是很有效...
（对sspass的盔甲暴龙造成167伤害）
——但是一样很痛……
sspass的盔甲暴龙的剩饭使它回复了HP！
结束回合 #5
sspass的盔甲暴龙（盔甲暴龙）：293 HP
少女A的喷火龙（喷火龙）：197 HP
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

开始回合 #6

少女A收回了喷火龙（喷火龙）！
少女A换上了钢人（钢人）！
sspass的盔甲暴龙使用了替身！
sspass的盔甲暴龙制造了一个替身！
欺骗空间消失了！
——Good timing
sspass的盔甲暴龙的剩饭使它回复了HP！
少女A的钢人的剩饭使它回复了HP！
结束回合 #6



sspass的盔甲暴龙（盔甲暴龙）：212 HP
少女A的钢人（钢人）：270 HP
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

开始回合 #7

sspass的盔甲暴龙正在蓄力
少女A的钢人使用了精神干扰！
sspass的盔甲暴龙的替身代替它受到攻击！
sspass的盔甲暴龙的替身被打消了！
sspass的盔甲暴龙使用了气合拳！
（对少女A的钢人造成193伤害）
sspass的盔甲暴龙的剩饭使它回复了HP！
少女A的钢人的剩饭使它回复了HP！
结束回合 #7
sspass的盔甲暴龙（盔甲暴龙）：239 HP
少女A的钢人（钢人）：98 HP
——一看到会大爆炸的慢速PM到了这个血量，心中的警钟也应该开始敲响了
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

开始回合 #8

sspass收回了盔甲暴龙（盔甲暴龙）！
sspass换上了夜游神（夜游神）！
sspass的夜游神向对手施加了压力！
少女A的钢人使用了大爆炸！
这对sspass的夜游神没有效果...
——于是，仅仅只有对手杯具了
少女A的钢人倒下了！
sspass的夜游神的剩饭使它回复了HP！
少女A收回了钢人（钢人）！
少女A换上了椰蛋树（椰蛋树）！
结束回合 #8
sspass的夜游神（夜游神）：216 HP
少女A的椰蛋树（椰蛋树）：394 HP
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

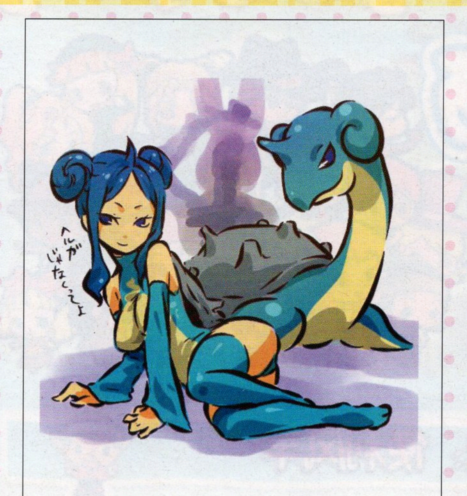
开始回合 #9

sspass的夜游神使用了暗影击！
这非常有效！
（对少女A的椰蛋树造成173伤害）
少女A的椰蛋树使用了催眠粉！
sspass的夜游神睡着了！
sspass的夜游神的剩饭使它回复了HP！
结束回合 #9
sspass的夜游神（夜游神）：230 HP（睡眠）
少女A的椰蛋树（椰蛋树）：221 HP
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

开始回合 #10

sspass收回了夜游神（夜游神）！

交友 上海 周海鹰
交友以诚，待人以真。
男，31岁，上海市愚园路，200040



sspass换上了卡比兽(卡比兽)!
少女A的椰蛋树使用了精神干扰!
(对sspass的卡比兽造成158伤害)
结束回合 #10
sspass的卡比兽(卡比兽):366 HP
少女A的椰蛋树(椰蛋树):221 HP

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

开始回合 #11

少女A的椰蛋树使用了绿叶风暴!
椰蛋树的技能没有命中...

——如果此时笔者派上夜游神来送死就完美了，但一碰上放晴流就麻烦了，一厢情愿乃是兵家大忌

sspass的卡比兽使用了报恩!
(对少女A的椰蛋树造成221伤害)
少女A的椰蛋树倒下了!
少女A收回了椰蛋树(椰蛋树)!
少女A换上了天然鸟(天然鸟)!
结束回合 #11
sspass的卡比兽(卡比兽):366 HP
少女A的天然鸟(天然鸟):334 HP

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

开始回合 #12

sspass的卡比兽使用了报恩!
(对少女A的天然鸟造成334伤害)
少女A的天然鸟倒下了!
少女A收回了天然鸟(天然鸟)!
少女A换上了大头虫(大头虫)!
结束回合 #12
sspass的卡比兽(卡比兽):366 HP
少女A的大头虫(大头虫):294 HP

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

开始回合 #13

sspass的卡比兽使用了报恩!
(对少女A的大头虫造成294伤害)
少女A的大头虫倒下了!
少女A收回了大头虫(大头虫)!
少女A换上了喷火龙(喷火龙)!
结束回合 #13
sspass的卡比兽(卡比兽):366 HP
少女A的喷火龙(喷火龙):197 HP

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

开始回合 #14

少女A的喷火龙使用了火焰喷射!
(对sspass的卡比兽造成105伤害)

——相反，常识害死了对手，谁说卡比一定要是免疫……

sspass的卡比兽使用了报恩!
(对少女A的喷火龙造成197伤害)
少女A的喷火龙倒下了!
少女A收回了喷火龙(喷火龙)!
少女A换上了闪电鸟(闪电鸟)!
少女A的闪电鸟向对手施加了压力!
结束回合 #14
sspass的卡比兽(卡比兽):261 HP
少女A的闪电鸟(闪电鸟):384 HP

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

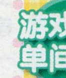
开始回合 #15

少女A的闪电鸟使用了十万伏特!
(对sspass的卡比兽造成123伤害)
sspass的卡比兽使用了报恩!
会心一击!
(对少女A的闪电鸟造成384伤害)
少女A的闪电鸟倒下了!

战斗结束!

6 : 0
sspass获得了胜利!

由于对手的招式过于大众化，几乎被笔者全盘预测，而笔者几次准确先读反而利用了对方的欺骗空间完全压制住了对方，专爱厚脂肪卡比又是攻其不备，最后势如破竹击败了对手。本次EOK君暂时缺席，所以我们要感谢路人少女A为ACG事业做出的微薄贡献。





□文/一捂黄土 □责编/八房 □美编/伟哥



特色系统：便利风车



风车作为风之镇的代表建筑，在《风之集市》一作中也发挥着其特有的作用。取代了先前的高效加工机，发酵品、加工品、粉碎品等系列产品均需要用到风车加工。风力的强弱，加工难度的大小都影响着产出物，使得加工的流程更趋于现实化。本章我们就一起来深入了解一下风车的相关知识。

——风车的使用方法——



在风之镇上，共有三座风车可供玩家使用，它们分别是：位于牧场内的发酵风车，位于瀑布旁的粉碎风车以及镇最南端河边的加工风车。三座风车虽然功能不同，但使用方法类似：将物品投入风车内——转动风车——经过一定时间后物品完成——取出完成品。风车内部构造也是大体相仿的：

1、加工炉：调查加工炉可调出加工菜单，如果背包内有材料即可投入进行加工。

2、耀珠置放处：将不同的耀珠镶嵌于此，可提升风车的各项性能，但每次只能放入一颗。



3、计时器：调查此处可了解到加工品所剩的完成时间，当完成品完成时屏幕也会弹出提示，注意查看。

4、指示灯：蓝灯表示无加工品，红灯表示正在加工中，红蓝交替闪烁表示已有完成品产出。

5、完成品炉：当有完成品产出后，调查此处可取得完成品。

——风车用途和技巧——

发酵风车

出现时间：第一年春23日以后

天气：晴天、多云

触发地点：自宅起床后













↑调查计时器可以得知剩余完成时间

将牧场产物，如牛奶、茶叶等物品放入发酵，可产出发酵品。此类完成品大多为料理所需的材料，如蛋黄酱、奶酪、酒类等。同样，这里也可以发酵牧场耕作所需的肥料。

加工风车

出现时间：第一年夏17日以后

天气：晴天、多云

触发地点：自宅起床后

可将矿石加工成珍贵首饰的风车，也可以加工锄头、钓竿等工具，提升工具的品质。当然毛线球之类的物品也在此风车内加工。该风车的显著特点是：几乎所有的加工品都需要相当久的加工时间。

粉碎风车

出现时间：第一年秋20日以后

天气：晴天、多云

触发地点：自宅起床后

将加工材料彻底粉碎的机器，因此放入花、香草会变成相应的香水；放入作物会变成种子；放入谷物则会产出谷物粉，相当实用的一台风车。尤其是种子加工，可配合肥料等以提升作物的品质。

风车的使用规则：

1、部分限定的物品可能需要重复加工，即投入已完成的某种加工完成品。

2、根据天气不同，风速会有所不同，加工时间也因此会发生微妙的变化。

3、每座风车可同时处理6种加工品，每种可放入10个。风车性能提升后可放入12种加工品，每种可放入30个。

4、装备耀珠可使风车性能提升，例如出现隐藏加工品、提升完成品品质等。

5、对着DS下方的麦克吹气，可以加速风车的转速。

如果使加工时间更短?

风车虽然好用，但漫长的加工时间总是让人不禁心寒。动辄上百小时的加工时间让人望而生畏，用时最短的肥料也要耗上半个小时的时间，相对于以前丢进去的同时产品即完成的高效加工机这时间实在是太漫长了。笔者就常常把加工品丢进去后忘之脑后，也不知过了多少天后，突然屏幕跳出提示才想起来原来还有加工品正在加工中……



↑如果材料不足是不能加工产品的

加工物品的时间长短取决于以下三个要素：加工物品的品种、加工物品的数量、当前的风速。加工物品越珍稀，加工的数量越多，加工的时间越长；风速越快，加工时间越短。

品种这个要素决定了加工的基本时间（见后表），这一时间为系统设定不可变更。数量这一要素同样不可控制，这取决于玩家们的需求，不可能为了节约时间而每次仅制作一个，而且这样实际上更浪费时间。那么唯一可以下手的就是风速。

风力	通常	吹气	装备青色耀珠	装备青色耀珠+吹气
风力1	×1	×0.66	×0.5	×0.33
风力2	×0.66	×0.5	×0.33	×0.25
风力3	×0.5	×0.33	×0.25	×0.2
风力4	×0.33	×0.25	×0.2	×0.16

风车转速的影响主要取决于天气，可通过下屏右下角的天气标志所得知。风力1级为最弱，转速最慢，正常天气下可达到风力3级，台风及暴雪天为风力4级。由于本作台风天气不对主角的行动产生太大影响，因此某种程度上，这作完全可以欢迎台风天的到来，充分利用强大的风力对产品进行加工不失为一个好主意。除却上天的恩赐，自身的努力也会影响到风车的转速，那就是通过游

戏机自带的麦克风吹动风车，出现提示音表示加速成功，每吹一次，效果可维持到一天（主角的肺活量果然不是盖的）。每天吹一吹，生活更完美。

游戏后期，取得青色耀珠后，也可以用来加快风车的转速，不过由于每种风车只能装备一颗耀珠，因此制造隐藏物品（必须装备紫色耀珠）时，该方法无效。经常有人觉得奇怪：为什么我装备了可以增强风力的绿色戒指却没有效果？绿色戒指只是在睡觉时佩戴，第二天起床时正常风力会增大一级，但最大也不可能超过3级，因此效果并没有想象中的那么显著，但实际上还是有一定效果的。

——风车升级改造——

本作共提供红、橙、黄、绿、青、紫六种耀珠，分别提升风车的不同功效。

红色耀珠：提升完成品的品质0.5～1星，用在种子加工、工具加工上较为实用。

橙色耀珠：每种加工产品的个数由最多10个提升为最多30个，用在肥料加工、副产品加工上较为实用。



黄色耀珠：完成品的个数增加（每做5个额外增加1个），用于珍稀品的加工比较实用。

绿色耀珠：每次可加工的产品种类由最多6种提升为最多12种。

青色耀珠：缩短加工时间（参考风力章）。

紫色耀珠：出现隐藏的珍贵加工品。

——风车加工表一览——

下表列出三座风车各自可加工的产品，红字为隐藏加工品，需装备紫色耀珠才会出现；制作时间为风力1级，没有任何加乘时的加工时间；参考价格为1星时的贩卖价格。

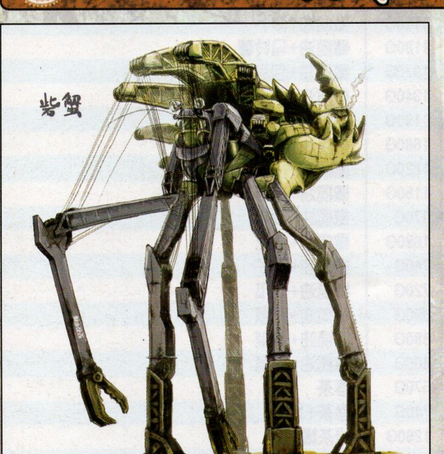
序号(ICO)	名称	中文名	制作时间	回复值	售价	所需材料
1	ひりょう	肥料	0.5	0	10G	杂草+树枝
2	チーズ	奶酪	3	12	130G	牛奶
3	上チーズ	上等奶酪	4	14	360G	泽西牛奶
4	极チーズ	极品奶酪	5	22	820G	奇迹牛奶
5	ハーブチーズ	香草奶酪	4	14	260G	牛奶+洋甘菊
6	上ハーブチーズ	上等香草奶酪	5	16	490G	泽西牛奶+洋甘菊
7	极ハーブチーズ	极品香草奶酪	6	24	960G	奇迹牛奶+洋甘菊
8	ヨーグルト	酸奶	12	12	210G	牛奶+薄荷
9	上ヨーグルト	上等酸奶	18	14	490G	泽西牛奶+薄荷
10	极ヨーグルト	极品酸奶	24	22	990G	奇迹牛奶+薄荷
11	果実ヨーグルト	果味酸奶	15	14	1440G	牛奶+薄荷+香蕉+草莓+桃
12	上果実ヨーグルト	上等果味酸奶	21	16	2200G	泽西牛奶+薄荷+橘子+苹果+紫葡萄
13	极果実ヨーグルト	极品果味酸奶	27	24	3360G	奇迹牛奶+薄荷+麝香葡萄+蓝莓+樱桃
14	バター	黄油	2	12	210G	牛奶+油
15	上バター	上等黄油	5	14	480G	泽西牛奶+油
16	极バター	极品黄油	8	22	940G	奇迹牛奶+油
17	ハーブバター	香草黄油	4	14	380G	牛奶+油+洋甘菊
18	上ハーブバター	上等香草黄油	7	16	610G	泽西牛奶+油+洋甘菊
19	极ハーブバター	极品香草黄油	10	24	1070G	奇迹牛奶+油+洋甘菊
20	マヨネーズ	蛋黄酱	1	12	130G	鸡蛋+油
21	上マヨネーズ	上等蛋黄酱	2	14	210G	黑鸡蛋+油
22	极マヨネーズ	极品蛋黄酱	3	22	1170G	金蛋+油
23	ハーブマヨネーズ	香草蛋黄酱	1.5	14	240G	鸡蛋+油+洋甘菊
24	上ハーブマヨネーズ	上等香草蛋黄酱	2.5	16	340G	黑鸡蛋+油+洋甘菊
25	极ハーブマヨネーズ	极品香草蛋黄酱	3.5	24	1300G	金蛋+油+洋甘菊
26	みそ	味噌	120	15	280G	大豆+米饭
27	赤ワイン	红葡萄酒	48	10	490G	紫葡萄
28	白ワイン	白葡萄酒	48	10	530G	麝香葡萄
29	ロゼワイン	混合葡萄酒	96	10	1030G	紫葡萄+麝香葡萄
30	いちごワイン	草莓酒	123	10	900G	红葡萄酒+草莓

31	トマトワイン	番茄酒	122	10	900G	红葡萄酒+番茄
32	チチャ	清酒	144	10	900G	玉米+酸奶
33	パインワイン	菠萝酒	136	10	2450G	白葡萄酒+菠萝
34	ももワイン	桃子酒	124	10	1420G	白葡萄酒+桃
35	バナナワイン	香蕉酒	120	10	1550G	白葡萄酒+香蕉
36	オレンジ酒	橘子酒	134	10	1280G	白葡萄酒+橘子
37	チェリ—酒	樱桃酒	133	10	960G	红葡萄酒+樱桃
38	りんごワイン	苹果酒	135	10	1170G	红葡萄酒+苹果
39	ブル—ベリ—ワイン	蓝莓酒	132	10	1550G	白葡萄酒+蓝莓
40	ハチミツ酒	蜂蜜酒	121	10	1700G	白葡萄酒+蜂蜜
41	くり酒	栗子酒	140	10	1550G	白葡萄酒+栗子
42	ビ—ル	啤酒	72	10	610G	小麦+大豆
43	シャンパン	香槟	168	10	1150G	混合葡萄酒
44	かぶピクルス	萝卜泡菜	10	15	1110G	橄榄油+萝卜
45	じゃがいもピクルス	马铃薯泡菜	12	15	1190G	橄榄油+马铃薯
46	きゃべつピクルス	包心菜泡菜	2	18	1970G	橄榄油+包心菜
47	アスパラピクルス	芦笋泡菜	8	17	1340G	橄榄油+芦笋
48	たまねぎピクルス	洋葱泡菜	6	15	1190G	橄榄油+洋葱
49	かぼちゃピクルス	南瓜泡菜	12	18	1680G	橄榄油+南瓜
50	ラディシュピクルス	小萝卜泡菜	10	15	1220G	橄榄油+小萝卜
51	にんじんピクルス	胡萝卜泡菜	10	15	1150G	橄榄油+胡萝卜
52	ほうれん草ピクルス	菠菜泡菜	2	15	970G	橄榄油+菠菜
53	カリフラワピクルス	菜花泡菜	8	18	1680G	橄榄油+菜花
54	なすピクルス	茄子泡菜	4	17	740G	橄榄油+茄子
55	さつまいもピクルス	地瓜泡菜	12	15	720G	橄榄油+地瓜
56	ピ—マンピクルス	青椒泡菜	4	15	690G	橄榄油+青椒
57	パプリカピクルス	黄椒泡菜	4	17	880G	橄榄油+黄椒
58	オリ—ブピクルス	橄榄泡菜	6	20	880G	橄榄油+橄榄
59	绿茶缶	绿茶罐	5	10	570G	春茶
60	せん茶缶	线茶罐	10	10	740G	春茶+夏茶
61	まっ茶缶	抹茶罐	15	10	1260G	绿茶罐
62	プ—アル茶缶	普洱茶罐	5	10	690G	夏茶
63	ウ—ロン茶缶	乌龙茶罐	5	10	1260G	夏茶+秋茶
64	红茶缶	红茶罐	5	10	570G	秋茶
65	いちご红茶缶	草莓红茶罐	7	10	740G	秋茶+草莓
66	パイナップル红茶缶	菠萝红茶罐	11	10	4030G	秋茶+菠萝
67	もも红茶缶	桃子红茶罐	9	10	1150G	秋茶+桃
68	バナナ红茶缶	香蕉红茶罐	11	10	1260G	秋茶+香蕉
69	オレンジ红茶缶	橘子红茶罐	8	10	1030G	秋茶+橘子
70	チェリ—红茶缶	樱桃红茶罐	8	10	740G	秋茶+樱桃
71	りんご红茶缶	苹果红茶罐	9	10	970G	秋茶+苹果
72	グレ—プ红茶缶	葡萄红茶罐	10	10	1030G	秋茶+紫葡萄
73	マスカット红茶缶	麝香葡萄红茶罐	10	10	1070G	秋茶+麝香葡萄
74	ベリ—红茶缶	蓝莓红茶罐	7	10	1260G	秋茶+蓝莓
75	ミント红茶缶	薄荷红茶罐	6	10	650G	秋茶+薄荷
76	カモミ—ル红茶缶	洋甘菊红茶罐	6	10	710G	秋茶+洋甘菊
77	ラベンダ—红茶缶	薰衣草红茶罐	6	10	710G	秋茶+薰衣草
78	春风のワイン	春风葡萄酒	240	10	12780G	桃子酒+草莓酒+菠萝酒
79	夏风のワイン	夏风葡萄酒	288	10	8460G	番茄酒+橘子酒+樱桃酒+蓝莓酒
80	秋风のワイン	秋风葡萄酒	240	10	7960G	栗子酒+苹果酒+蜂蜜酒
81	四季のワイン	四季葡萄酒	336	10	53280G	红葡萄酒+春风葡萄酒+夏风葡萄酒+秋风葡萄酒
82	MIXピクルス	综合泡菜	188	22	11280G	芦笋泡菜+小萝卜泡菜+菜花泡菜+青椒泡菜+黄椒泡菜+橄榄泡菜
83	春色ブレンド红茶缶	春色特制红茶罐	168	10	3180G	秋茶+包心菜+薄荷
84	夏色ブレンド红茶缶	夏色特制红茶罐	168	10	1570G	秋茶+玉米+洋甘菊
85	秋色ブレンド红茶缶	秋色特制红茶罐	168	10	1280G	秋茶+茄子+薰衣草
86	黄金ブレンド红茶缶	黄金特制红茶罐	322	10	14470G	夏茶+春色特制红茶罐+夏色特制红茶罐+秋色特制红茶罐+洋甘菊茶+薰衣草茶



狩人营地图区征稿开始，如果你在游戏中遇到了有趣的事情；如果你想用画笔描述自己的狩猎生活，那就来给我们投稿，分享自己的经验与快乐！截图与手绘皆可，投稿方式请见“紧急任务”下方，希望大家能踊跃来稿。 □主持/翔武

翔武的狩猎日记



MH3相关的东西说了不少，这里就换点别的说了。前一段时间《高达VS高达NEXT》的移植被炒的沸沸扬扬的，先是说PS3有下载版，然后官方正式公布PSP版。这回TGS上又说了PS3版是下载的，真是弄的很乱，不过现在都流行一句话，就是“谣言都是真的”。虽说看这句话是太绝对了，但是实际上也差不多，除了一些恶搞捏造的谣言，部分谣言其实并不是空穴来风，都是有一定来源，比如PS3的薄机，还有PSPGO，这些都说明了一些问题。不过也从另外一个角度看到《高达VS》系列关注的人是越来越多了，随着从扎联开始，人气就一直很高。

由于MH3不太耐玩，所以用来买WII的钱可以说省下了。我在想着如果《高达VS高达NEXT》真有PS3版的话，倒不如买个PS3来玩。之前怪物猎人P2G玩完没新作的时候，虽然说是有摇杆坏掉的因素，但是《高达VS高达》我却玩了将近一年。要是买个PS3就上网买这么一个游戏的话，估计一年不玩别的也能撑下来……怪物猎人我还是踏踏实实等MHP3了。

要说这段时间我玩的最有成就感的游戏既不是怪物猎人3也不是高达VS高达，而且是PS《高达G世纪F》。经过很长时间之后，终于把这游戏给打通了，113关打完了感觉真是好累，不过成就感也挺高的。现在已经开始在挑战G世纪FIF那10个EX关了。PS时代玩这游戏的时候由于盘透光了，结果没玩完，现在可以说是完成了那时的心愿了。





提问 云南 李毅夫
最近正在学自学日语，我想问问平假名与片假名有什么区别以及用法。
男，15岁，云南省瑞丽市，QQ：743378032

告别太刀，告别MH3，P3展望

看了标题大家一定在想发生了什么事，其实就是如标题所说。

首先说说告别太刀。原来在MHP2和2G中最喜欢用的武器都是太刀，原因是砍起来爽，而且回避什么的都比较刺激，对气刃槽的管理也是一种技术。而这次的太刀做得与其说是太刀，更不如说像双刀，平时攻击方式倒是没变，只是气刃槽满了之后可以说基本不用再靠普通攻击了，只要找到机会输出一套气刃斩就行，而气刃槽时常为满的状态就是导致了这种打法的原因。双刀最大的有点就是乱舞输出高，而双刀最大的缺点也是乱舞输出高，结果就导致了强走+鬼人化乱舞这种高效而无聊的打法。太刀这次这么一改，也改出了双刀的感觉，气刃槽不用再考虑控制问题了，也不用再考虑气刃斩边消耗边用普通攻击偷刀恢复了。只是满了找机会来一套，尽量保证别掉下去就行，而且气刃终结动作提升的攻击力让原本输出就高的太刀输出更高了。虽然说是强了，但是突然也有一种用起来没什么追求的感觉了，这是我不想再用的原因之一。

第二个原因就是太刀气刃斩的攻击范围太大了，而且本身带硬体，一些没有硬体支持的武器，比如片手剑、枪、锤子的部分动作，进入近战范围的时候经常被太刀打倒，非常郁闷。加上砍人时候的位移，有时刚找到太刀不参与攻击的部位输出，一个终结斩又过来了。给队友带来的麻烦也不少。这是我不想再用的原因之二。

第三个原因是技能方面的支持，由于气槽满了之后不减，导致原来心眼、集中这种对太刀有比较好支持的技能效果降低。这次一些怪偏硬，其他武器都需要找特定部位输出，太刀只要把槽涨满，就可以无差别输出了，而且只要槽不掉，就一直能用不弹刀的气刃斩打。还是因为满槽的原因，集中在原来可以提高气刃槽恢复效率，从另一方面也是提高输出的技能，这次也用不上了。综上三点，我是彻底铁了心不用太刀了，除非到P3的时候调整平衡一些。

自从不用太刀之后，本人开始用上长枪了，这次的长枪很有意思，改变了之前系列长枪的一贯打法。最初长枪主要是靠走位和防御，P2和P2G里增加了三段STEP和回避性能后，回避长枪成为一种新打法，增加了枪的攻击效率。现在在MH3里，长枪最主要的就是增加了防御反击这一动作，这个技能和防御性能有依存关系，受到攻击后用盾挡然后立刻转为攻击，中间防御到攻击的动作有一定无敌时间。换句话说这个技能其实是攻击防御一体技。和回避枪差不多的是这个也需要一定反应能力和对怪物动作的预判能力，同时也需要对耐力槽进行有效管理。看起来像是无责任，但实际上时机把握是挺关键的。就是这个动作让我对长枪有了很大的兴趣，如果MHP3推出的化也决定好好练一下。下面说说我为啥不玩MH3了吧。

《MH3》玩了小200小时，也算是玩的差不

游戏单间

[紧急任务]

狩猎解禁！掌机迷狩猎祭再开！

任务等级： ★★★★★★★

限制时间： 长期有效

委托人： 重归营地的翔武

委托内容： 当凶猛的怪物再次向我们袭来时，猎人们，拿起你们的武器吧。让怪物们看看究竟是它们的野性更强，还是猎人铁一般的意志和身经百战的经验更强！最近营地中似乎又来了不少新猎人，对于经验少的他们来说，贸然和怪物对抗无论多少条命也不够。现在猎人们需要团结起来，互相交流经验来战胜这些怪物。

成功条件： 无论是配装心得还是狩猎心得都投过来吧

投稿指定地： pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注： MHP2投稿已终止，全面接受MHP2G的投稿

多了，说一下对这次游戏的看法。这作确实是好，比如从武器系统和怪物动作以及新怪物的制作上，都可以说是非常厚道了。特别是怪物耐力的设定，感觉怪物更加贴近真实感，也让系列的打法从这一作发生了一些变化。武器方面，也是为了配合这个系统，原来没有气绝攻击的武器在这一次也加入了气绝攻击，除了太刀和斧子。这次怪物方面还有一点做得比较好，就是类似建模的怪物攻击和行动模式其实不太一样。比如海龙和炎革龙，除了冲撞之类的招式外，其他的完全是按着各自生态进行的攻击设定,虽然说建模用的一个，样子变了变而已。这样实际上就比原来那种铠龙、黑铠龙只在出招频率不同强了不少，至少玩起来会有不同感。此外，这次的怪和前作相比少了一些比较废的动作，多数攻击都是很强力，虽然还是有彩鸟和雌火这种新手怪为大家服务吧。

这次比较让我不满的是上位设定。首先对上位装备不满，打完上位怪之后，本想着有新样式的装备可以做，结果一看，和原来下位的装备丝毫不差，原来好歹还变颜色，这次颜色都不变了，一下就对装备丧失了兴趣。另外一个就是对上位怪物不满，MHP2G里上位怪比下位怪多了新的攻击方式，但是MH3里又回到了原来的设定，感觉上位下位都是一个行动模式，只是攻击力防御力变了。不是说咱被2G惯坏了，但是2G这个确实是个好设定。

想想以后的P3如果用了3的系统，加入3的怪物，还有如果能把原来的怪物用新的耐力系统重新做的话，原来的怪也就有更多新打法了。再加上重新调整的装备，虽然是大工程，但是做出来一定很强。只要别就做3这点怪就行了，这点怪实在是不够玩的。我有几个朋友已经都冲到了上位最后，真是感觉内容有点少啊。



交友 北京 王兆龙

哈！我把班里的掌机迷从1个发展成了4个。

男，14岁，北京市通州区。

MENGZONE 盟区专栏

乐趣多多【PSP控制电脑】躺在床上看电影

一天到晚坐在电脑前腰酸背痛，要是能躺在被窝里控制电脑该多好,看看电影、聊聊天，岂不快哉,好吧！教你用小P在被窝里控制电脑。首先PSP控制电脑使用的是盟区战卡的PSP上网模式，所以我们先来简要回顾下前2期讲过的PSP上网教程的内容，想要看更多的教程欢迎反问盟区论坛BBS.MENGZONE.COM（论坛正在招募部分专区版主，欢迎广大盟区玩家前来应征)。

一、电脑端设置（根据自己的网络选择）

（一）ADSL用户适用

1、控制面板→网络连接→本地连接→右键→属性→常规→Internet协议→属性→填写

IP：192.168.1.2

子网掩码:255.255.255.0

网关:192.168.1.1

2、控制面板→网络连接→“adsl”或宽带连接图标→右键属性→高级→把“允许其他用户通过此网络连接选项” 勾上 ，然后在下拉菜单里面选择盟卡（一般是无线网络连接)，最后点确定。

3、控制面板→网络连接→盟卡（图标上有可能有个叉子，别管他继续往下走）→右键属性→常规→Internet协议→属性→填写

IP：192.168.0.1

子网掩码 255.255.255.0

网关：不填

DNS：不填

4．双击桌面“盟区战卡控制台”图标 ，把右上角的模式改为“PSP上网模式”。

（二）局域网用户适用

1、控制面板→网络连接→双击本地连接→支持→详细信息 把里面的DNS数字抄下来。

2、控制面板→网络连接→盟卡 （图标上有可能有个叉子，别管他继续往下走） – 右键→属性→常规→Internet协议→属性，修改IP如下：

IP：192.168.0.1

子网掩码：255.255.255.0

网关：不填

DNS：第一步抄的那DNS数字

3、控制面板→网络连接→本地连接(不是无线连接，别选错了)→右键→属性→高级→“允许其他网络用户通过此计算机的internet连接”勾上。

4、双击桌面“盟区战卡控制台”图标，把右上角的模式改为“PSP上网模式”，点击“更多的设定”，在下面的“桥接”选项里面选择您的本地链接的网卡型号。

二、PSP端的软件设置

说明：我的PSP测试版本5.0-M33，请把下面要用到的2个软件下载好，还有一个我录制的视频教程，欢迎收看！

相关软件下载：

1、PSP控制电脑的频教程http://download.mengzone.com/download/psp控制电脑教程.swf

2、PSPdispPSP版http://download.mengzone.com/download/PSPdispPSP版.rar

3、PSPdisp电脑版http://download.mengzone.com/download/PSPdisp电脑版.rar

步骤一：把下载好的PSPDISP PSP版 放入X:\PSP\GAME\ 文件夹内

步骤二：把下载好的PSPDISP 电脑版 解压至任意目录

步骤三：再PSP上开启PSPDISP， 出现选择界面时按O 这时会出现网络连接选择，选择至你盟卡的信号！如果成功连接上会出现一排IP地址，记录下你IP地址。

步骤四：打开PSPDISP电脑版， 开启PSPDISP，对它点击右键—设置—通过WLAN—再选—WLAN设置—输入步骤三你记录下的IP地址。

步骤五：双击右下角的PSPDISP，你的PSP就可以看见电脑了，那么想要控制电脑还要设置一下，右键PSPDISP—控制—鼠标控制. OK！滑动你的摇杆，即可控制。

—— F&Q ——

1：如果出现无法运行请调出M33（我的5.0是按SELECT键）菜单，把UMD ISO MODE 调成M33 DRIVER。

2：如果成功连接上，但是在PSP端无法播放电影文件,请下载PPS网络电视. 视频打开方式选择为PPS网络电视打开即可完美解决！

文章引用盟区rainbowlover的部分内容

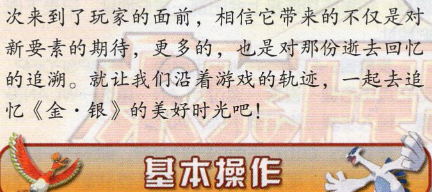
ポケットモンスター ハートゴールド
ポケットモンスター ソウルシルバー

口袋妖怪 心金/魂银

NDS RPG ●任天堂●2009年9月12日 ●1-4人/5040日元●1024M

文·鲤鱼王/责·八房/美编·大狐狸

从GB时代一路走来，要问起口袋妖怪系列的最高作，无数的老玩家都会毫不犹豫地回答：《金·银》！是的，《金·银》中承载了那份对口袋的痴迷，承载了无数的美好回忆，同样也承载了无数老玩家的游戏青春岁月。“十年磨一剑”，当《金·银》在发售了十年之后，它的复刻《心金·魂银》带着新的绚丽外表再次来到了玩家的面前，相信它带来的不仅是对新要素的期待，更多的，也是对那份逝去回忆的追溯。就让我们沿着游戏的轨迹，一起去追忆《金·银》的美好时光吧！



基本操作

十字键	控制主角进行移动/移动选项条
A	调查物品/对话/确认选项
B	取消选择/游戏中获得“加速鞋”后，B+方向键可加速移动
X	激活下屏菜单
Y	已登录道具①的快捷键
L/R	切替文字/可设置L替换A键
START键	可设置替换X键
SELECT键	整理背包栏物品顺序/可设置替换Y键

下屏的触摸项：



左侧的菜单：

ずかん：查看精灵图鉴；

ポケモン：查看身上携带的精灵；

バッグ：打开背包使用道具；

ポケギア：口袋导航器，内有导航器设定、广播、地图、电话功能；

主角名称：查看训练师卡片；

レポート：游戏记录；

せってい：游戏设定，依次为对话速度、战斗动画、对战换人规则、声道、键位、对话框风格。



右侧的按钮从上到下依次为：
已登录道具①的快捷方式（也可以按Y键使用）；
已登录道具②的快捷方式，点击使用；
加速鞋（点击变红后可以不用按B键直接就是奔跑状态）；
调查或与路人对话。

注：上述部分菜单、按钮需要在游戏中随剧情进行才能全部开启。

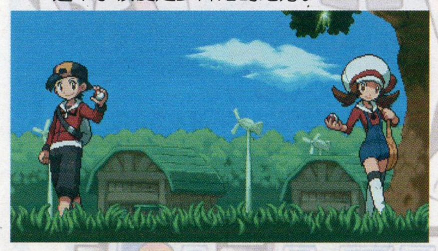
一周目·城都篇完全解析

一进入游戏，下屏会出现三个选项：そうさほうほう（操作方法）、ぼうけんのもくてき（冒险目的）、だいじょうぶ！（没问题），如果对游戏有不了解的，可以点击前两个进行查看（不过说明也是日文……），不需要查看直接进入游戏就点击最下面的“没问题！”。

“欢迎来到口袋妖怪的世界！”最开始仍然是和蔼的大木博士来进行口袋妖怪世界的介绍，接下来就需要你来介绍自己了——点击男孩或女孩选择主角性别，接下来给自己起一个名字。“少年哟，带着你的梦想在口袋的世界里冒险吧！”（本攻略默认以男性主角为准。女性主角流程基本与男性主角相同，只有少部分对话有异，不再单独列出）

ワカバタウン（若叶镇）

这个小镇便是梦开始的地方。



从二楼自己的房间下来，妈妈告诉主角旁边研究所的空木博士似乎有想要拜托主角的事情，之后就从妈妈那里获得了训练师卡片、记录报告和设置选栏，这三项被追加在下屏的菜单框中（友情提醒：菜单框中的选项可以在游戏中途任意时刻直接点击下屏使用，或者也可以按×键激活菜单然后用十字键和A键进行选择）。之后就可以出门前往自家左侧的研究所了，一出门先看到了副主角和她的搭档马丽露，打过招呼之后就赶紧去研究所吧。

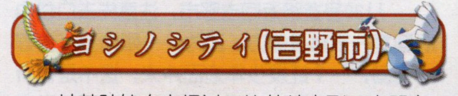
来到研究所，空木博士让主角先选择一只精灵作为自己的搭档——传统的草火水三主角：菊草叶、火球鼠和小锯鳄，选择一只自己喜欢的带上吧！



攻略提示：相对来说火球鼠容易上手，比较适合初次接触游戏的人使用；小锯鳄在对抗后期的BOSS比较有利，而且能学的招式的种类非常丰富；而相对来说被克制属性较多的菊草叶需要多培养其他怪兽辅助冒险。此外，选择的三只主角宠物各有1/8的概率为雌性，如果肯多试几次，得到一只雌性的主角，不但将来可以量产繁殖，更可以在攻打第三会馆时占据很大的优势，推荐大家尝试一下。

获得了自己的第一只精灵之后，就该给空木博士帮忙了——住在30号道路的口袋爷爷似乎发现了什么珍贵的东西，需要主角去帮忙拿来。OK，正好带着自己的第一只精灵去小试牛刀吧！从研究所出来的时候，博士的助手来给了几个可以回复怪兽HP的伤药。走出研究所，从副主角处得知可以回头跟自己的精灵对话。就在这时，看到研究所外面有个红头发的家伙似乎在窥视着研究所里的什么……不过既然要出去冒险了就先回家跟老妈说一声吧。回到家和妈妈对话后再获得一个菜单项精灵导航，将来的电话、广播、地图等功能均在此菜单里。装备基本齐全了，向左出村出发！

ヨシノシティ（吉野市）



从若叶镇向左经过一片草丛来到了吉野市

（注：如果在到达吉野市之前的野生妖怪战斗中精灵受伤过多可以到若叶镇空木研究所里的恢复机器上进行体力回复）。进入吉野市，马上被一位好心的大爷叫住要强迫带我参观城市，不仅如此，这位矫健的老人真是健步如飞啊……跟着老人逛完了吉野市后，进入老人所在的民居，对话后即可获得刚才让老人快速行走的道具“加速鞋”，获得后，在下屏会出现一个鞋子的图标按钮，只要点击一下让其变红，再用十字键控制主角移动时就是奔跑移动，而非使用状态下，需要按住B键再按十字键方可奔跑移动，不喜欢慢慢走路的玩家就赶紧把加速鞋用上吧！在这个城市稍作休息之后继续向上进入30号道路，在临出城时老人又跑来把地图送给了主角，以后就可以点击菜单中左下方的选项查看地图了。

在30号道路上一路上行，路过一个外面有圆柑果的房屋时，一位大叔冲出来送给主角一个“ぼんぐりケ一ス（圆柑果盒）”，以后就可以从房屋旁边的那种树上摘取圆柑果了——圆柑果的作用是在ヒワダタウン（桧皮镇）找精灵球匠制作精灵球，而且游戏中有多种不同颜色的圆柑果，不同颜色的圆柑果做出的精灵球种类也不相同，所以尽可能多地收集圆柑果吧！一路来到30号道路右上方的小屋，找到了那位发现了稀有物品的口袋爷爷，获得了托付物“神秘的蛋”，没想到的是大木博士也在这里！大木博士听说主角正在给空木博士帮忙时，把精灵图鉴也顺便交给了主角，收集图鉴的工作也拜托了！走出小屋，突然收到空木博士的电话，研究所发生了案情，赶紧回去。



从30号道路返回吉野市，注意先去口袋中心回复一下精灵体力，因为——刚刚要从吉野市返回，一个红发少年迎面冲来，这不是在研究所外面偷窥的家伙吗？！谁料他二话不说直接开战了，而他使用的正是研究所的精灵之一（属性上克制主角选择精灵的精灵）。不过经过了短途冒险锻炼的主角精灵应该很容易就能摆平啦。打败他后继续赶回研究所，可是没想到好不容易回到研究所竟然被警察说自己是犯人！还好副主角及时来解了围，真正的犯人是那个红头发的家伙，把他的名字告诉警察吧——输入劲敌名字。案件结束了，神秘的蛋交给空木博士，委托也结束了，接下来就该是真正属于自己的自由冒险了。先回家和妈妈说一声，她会问你是否存钱——选择存的话，每次战斗后会有一小部分钱存在老妈这里，随着存款的增多她会买一些道具给主角（届时可以随时在任意商店和红色衣服的邮递员对话获得），当然这些存钱也可以随时取出来，所以建议还是存吧！从家里出来，副主角会在出村附近的地方教主角如何用精灵球捕获怪兽，认真学习以后从副主角处获得5个精灵球，此后就可以开始捕获自己的怪兽开始自由冒险喽！



从若叶镇出发，沿着已经走过的道路再次途径吉野市来到30号道路，注意现在开始在道路上就会有训练师向你发起挑战了。一般来说，沿途训练师的精灵都不会很强，而且得到的经验值高于野生怪兽，并且每次战斗后还会获得一笔数目不等的零花钱，最重要的是，接受沿途训练师的挑战将是完成图鉴的一个非常重要的途径。所以如果不是急着赶路，就尽量接受他们的挑战吧。另外，途中有些训练师在战胜了他们之后会和你交换电话号码，如果选择和他们交换的话，以后的冒险中他们会不定时打电话来，有时会和你约战，有时会和给你道具（不过都是日文的……），有兴趣的玩家不妨多收集一下训练师们的电话。另外，路上别忘了捕获精灵，一方面可以辅助战斗，另一方面也可以顺带完成图鉴收集。

攻略提示：作为冒险，战斗同伴必不可少，如果过分依靠单只精灵（比如初始三只精灵之一），在后期必定会陷入苦战，所以从冒险伊始就要有针对性地培养自己的冒险队伍。如果选择了草、水主角精灵，那么在游戏开始不久的草丛中出现的鸟类精灵波波（ポッポ）是很好的搭档，注意培养一下可以将成为将来战斗和冒险的主力——不过要注意波波只会出现在白天，夜晚出现的是咕咕（ホーホー）。此外，出现在清晨和白天的尾立（オタチ）是最早出现的比较好用的冒险辅助的工具型怪兽之一，15级进化后的大尾立可以习得4种秘籍训练机。

沿着30号道路一路上行，路的劲头处有一个一片漆黑的洞穴，暂时不要进去，否则迷路了很麻烦，等后面拿了技能闪光再来……先继续向左穿过31号道路，就来到了下一个城市。

キキョウシティ（桔梗市）



一进入桔梗市，就看到已经提前到达的副主角，打个招呼，获得了新的道具バトルレコーダー（战斗记录器），使用这个可以观看下载的战斗记录短片（支持WIFI）；这个城市虽然出现了第一个GYM道馆，不过看样子馆主似乎不在，先去其他地方转转吧。城市下方的民居里有位居民愿意用大岩蛇来交换喇叭芽，喇叭芽可以在城市右侧的草地中捕获。来到城市上方的喇叭芽之塔，这个塔是修行的地方，里面的僧人使用的基本都是草系的喇叭芽，所以如果选择了火球鼠会比较容易通过，而另外两只还是建议去前面的草丛里抓只鸟系的波波稍微培养一下再来吧。在塔的最顶层又一次见到了红发劲敌，不过这次并没有对战，他完成了自己的修行离开了……向老住持发起挑战，战胜后获得技能训练机70闪光（フラッシュ），该技能让怪兽习得后，在地图上进入漆黑的洞穴（比如30号道路劲头的那个）时，使用闪光技能即可照亮周围的环境。战胜了住持后，就可以离开塔了（住持右侧的精灵球里是逃脱绳あなぬけのヒモ，使用可以直接出塔）。

攻略提示：技能训练机使用方法——点击下屏的バッグ（背包）按钮，打开后点击最上面的一排第四个的光碟状按钮（训练机类），点击光碟No.70，再点击选择つかう（使用），会询问是否让怪兽习得，选择"はい（是）"，进入身上携带的怪兽列表，在怪兽名称下方会有怪兽是否可以习得此技能的提升信息：おぼえられる！（可以习得！）、おぼえられない（不能习得），选择可以习得的怪兽让其习得即可。注意如果怪兽已经习得了4种技能，那么会询问是否需要忘记其他技能，选是之后进入怪兽的技能选择页，选择一个要遗忘的技能，然后点击左下角的"わすれさせる！"即可，但是切断、冲浪之类的秘传技能是不能通过这种方式忘记的。另外逃脱绳在打开背包页面最上面一行最左边的罐装标记的普通道具中，也是点击后选择つかう（使用）即可。

从喇叭芽之塔出来以后，就可以去挑战这里的道馆了。此道馆以飞行系见长，馆主使用的是9级的波波和13级的比比鸟，除了草系主角需要注意危险之外，经过铃铃塔的锻炼应该比较容易通过。获胜后获得飞行徽章和技能训练机51羽栖。20级以下的怪兽可以自由控制。（说明：如果不是自己捕获的怪兽而是交换获得的，比如在城



市下方的民居里用喇叭芽交换得到的大岩蛇或者联机得到的别人的怪兽，如果超过了自己徽章可以控制的等级就会不听话，在战斗时偷懒或者无视命令出招，所以想让怪兽听话就尽量早点获得徽章吧！）

攻略提示： 草属性主角面对会馆馆主时比较不利。可以利用从村民手中换来的大岩蛇进行战斗。大岩蛇的技巧“讨厌声音”可以快速削减敌人防御力，如果给其升级学会落石，更可以克制飞行系的比比鸟。同时飞行系本身的攻击对高防、岩属性的大岩蛇也不很有效。

到上面的商店里和穿白大褂的博士助手对话（注意最好身上留一个空位，直接把蛋带在身上孵化），获得神秘的蛋。走出商店门，看到一个奇怪的舞姬……

从桔梗市再次出发，虽然可以直接往下前往32号道路，不过还是先向左去一下36号道路，和这里的胖子对话获得秘传训练机06碎岩。从36号道路向下来到アルフのいせき（阿鲁夫遗迹），这里是一个拼图的地方（当然还隐藏着其他秘密，以后再说），不过目前只能进入一个拼图的房间，调查中间的壁画可以看到一个残缺的图案，用触摸笔可以移动一些碎片，单击碎片可以让其旋转，如果拼正确的话（是一个化石盔的图案）就会掉入遗迹内部，在这里会遇到各种形态的未知图腾，同时获得安农笔记アンノーンノート用来记录安农的形态。不过现阶段遗迹的谜团还无法全部解开，所以还是先从右下方向32号道路出发吧。

攻略提示： ボロのつりざお是一定要拿到的！有了钓竿以后，对着水面使用钓竿（在背包的重要类道具中），如果主角的头上出现“！”的时候迅速按A就可以钓到精灵进入战斗了。虽然使用破钓竿只能钓到只会弹跳的鲤鱼王，但是如果有耐心培养到20级进化成暴鲤龙的话将成为传统的主力强宠。此外，选择了火系主角精灵的请注意，在32号道路的草丛中可以遇到电系的咩咩羊（メリープ），不仅是三段进化具有较高特攻可以对抗水系的强敌，而且本身在高等级时还能习得虫、岩的攻击技能，绝对是金银中可以从头用到尾的主力之一，推荐培养。

32号道路上有不少训练师，可以从一位大叔那里获得携带后提升草系技能威力的奇迹种子（きせきのタネ），在道路下方尽头附近的口袋中心中，和钓鱼人对话可以获得ボロのつりざお（破钓竿）。

在32号道路下方有个洞穴，注意这里面出现的小拳石会让选择了火系精灵的玩家比较头疼，而且出洞穴后来到33号道路上仍然有训练师的战斗在等待，所以不要在洞穴里过多消耗体力。走过33号道路，来到了下一个地点ヒワダタウン（桧皮镇）。

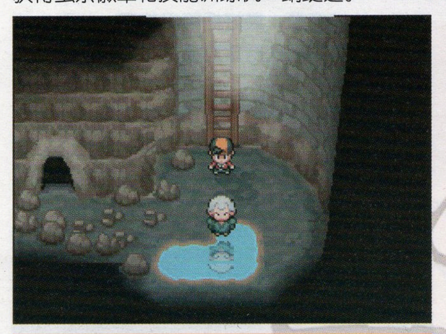
ヒワダタウン（桧皮镇）



一进镇先看到一个自称火箭队的家伙在欺负人，还堵住了前面的一口井，没办法，先去镇上拜访一下。镇子左上角的民居中住着很有名的精灵球匠钢铁大叔，可是刚跟他一说火箭队他就冲了出去，真担心他能不能打得过……赶紧追上去，来到刚才的呆呆兽井口，现在已经没人堵路了，下去看到钢铁先生，看样子要主角去收拾了……进入井内，果然是火箭队割掉了呆呆兽的尾巴（如果调查一下呆呆兽能看到它身上带着钢铁先生很久以前的信）。开战，火箭队的小头目之一兰斯很容易摆平，战胜后火箭队撤退了。回到钢铁先生的住处，作为报答，钢铁先生送给主角一个精灵球，从此以后就可以每天找钢铁先生用在路上采摘的各种圆柑果来制作不同种类的精灵球了。

解决了火箭队，接下来该挑战这里的GYM道馆了。此道馆以虫系为主，馆主阿笔使用的是15级的铁甲蛹和铁壳蛹，外加一只17级的飞天螳螂，火系主角轻松获胜，水系的应该也没太大问题，菊草叶……当初的波波如果已经已

经成长为比比鸟的话应该就没问题啦！获胜后获得虫系徽章和技能训练机89蜻蜓返。



攻略提示：选择草系主角的话，依然会被克制，所以有必要锻炼其他宠物。前面的大岩蛇依然可以继续使用，在晚间的喇叭芽之塔还可以碰到传统强宠鬼斯，有条件进化成耿鬼的话，是非常值得练一只的，就算不打算当作主力，高速度+催眠术+禁止逃跑的黑眼神依然是捉宠好手之一。

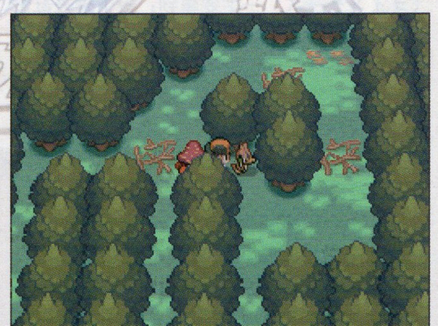
走出道馆先别忙着前进，先去口袋中心恢复一下，因为在即将出镇前进的时候将迎来红发劲敌的挑战——这次他也有了新的同伴，14级的鬼斯，16级的超音蝠以及18级的主角精灵，小心应对。打败了劲敌之后，就可以继续前进了。桧皮镇左侧是光线阴暗的姥目森林（ウバメのもり）。进入姥目森林，有位眼镜兄请求帮忙抓回在森林中走散的大葱鸭，帮帮他吧。大葱鸭捕获要点在于要踩地面的柴火堆改变大葱鸭正面朝向然后从背面捕获（参见※攻略提示）。两只大葱鸭都捕获后作为感谢获得秘传训练机01砍树（いあいぎり），赶紧让自己的怪兽学会吧！（秘传技能一旦学会在到达烟墨市之前无法忘记，推荐先给不重要的怪兽学习而不要占用主攻怪兽的技能，习得方法参见桔梗市※攻略提示）

攻略提示：大葱鸭捕获方法——第一只，先踩下方的柴火堆让它面冲下，然后从右边绕到它后面捕获；第二只，把它从下面赶到三堆柴火堆的中间，踩右边的柴火堆让它面冲右，然后从上面（注意不要踩到另外两堆柴火）绕到后面捕获；另外在姥目森林里能够遇到一些虫系精灵，其中蘑菇精灵派拉斯（パラス）在17级可以学会命中百分百的催眠技能蘑菇孢子，并且可以通过技能训练机54习得技能刀背斩（被攻击怪兽HP剩余1）——该训练机可以在即将到达的城市买到，是捕获精灵完成图鉴的极好帮手！

让怪兽习得了秘传01之后，就可以切断拦路的小树了（面对树按A调查会自动询问是否切断），继续向姥目森林上发前进，路上又碰到了奇怪的舞姬……森林里还有一个自己撞树的胖子可以教会怪兽头撞技能（ずつき），注意不是所有怪兽都能学习该技能，而且可以反复和胖子对话让不同的怪兽都习得该技能。习得后再调查场景上的树就可以撞树撞出精灵来了，不少好精灵比如怪力甲虫赫拉克洛斯就是撞出来的哟！场景上的树有的能撞出来有的不能撞出来，多多尝试吧。

向上走出森林，来到34号道路，饲育屋就出现在这里啦。所谓饲育屋，简单地说就是一公一母两只精灵在这里生蛋的地方。进屋和老奶奶对话，把公母精灵交给她，过一段时间，门外的老爷爷会电话通知你有蛋出现了，这时候在身上留个空位再来跟老爷爷对话，就可以取得精灵蛋啦。





攻略提示：一般来说，相同种类的两只精灵一公一母放入饲育屋过一段时间（走路，在切换场景的时候随机产生蛋）就会产生蛋。如果再复杂一点，相同生蛋分组（比如波波和咕咕都是飞行组的）的一公一母也能产生蛋，蛋出生精灵的种类和母方相同，但是可以通过生蛋遗传到父方的一些特有技能；此外，万能生蛋者是百变怪（メタモン），基本上能生蛋的都可以跟百变怪一起放进饲育屋生蛋，而百变怪在34号道路的草丛里可以抓到……所以抓一只来直接扔进饲育屋吧（可惜百变怪只能代替雄性而不能代替雌性）！最后提醒一声，不是所有的怪兽都能生蛋，比如神兽。

コガネシティ(黄金市)

从34号道路向上，来到了下一个城市黄金市。这里应该是城都地区最大的城市了，先去逛逛——口袋中心右侧是百货大楼，这里可以买到不少好东西，值得提醒的是5楼可以买到技能训练机54刀背斩（对方HP剩1），对捕获很有帮助，另外技能70闪光也可以在这里买到。在百货大楼的楼顶自动售货机可以买到三种饮料，不但便宜，回复量高，更可以给宠物增加亲密度，推荐买上一些。此外还可以花数百元进行抽奖，如果抽中一等奖（概率不低）可以得到技能机“充电光束”，给电羊装上吧！（效果为攻击后高概率提升特殊攻击一级）。

百货大楼右侧的自行车商店里有自行车别忘记去取，以后就可以骑着单车兜风啦；左侧上方的地下通道里再次看到副主角，获得饰品盒。除此以外，在游戏中心必不可少的代币盒（コインケース）一定要拿到；接下来去逛逛这里的广播塔，正好遇到了这个城市的馆主小茜，先去挑战一下这里的问题吧，和服务员对话，正确答案依次为：是、是、否、是、否，通过后获得ラジオカード（广播卡）。完成了这里的事件，道馆主小茜终于回去了，那么接下来就是道馆战！

应该说这里的道馆战还是有点难度的，普通系是本道馆的特色，普通系怪兽除了格斗之外没有其他的弱点。馆主小茜使用的是17级的皮皮和19级的奶牛坦克，其中奶牛坦克很难缠，不仅有吸引异性怪兽的魅惑（使异性对手50%几率不出招），而且还会饮奶的回复技能，比较麻烦，最好把等级练高一些再去挑战。战胜小茜后获得普通徽章和技能训练机45魅惑。

获得了道馆的胜利之后，先去城市右上方的花店拜访一下，老板送给主角一个杰尼龟水壶（ゼニガメじょうろ）。有了这个就可以想办法去处理堵路的树了。



攻略提示：口袋中心上方的游戏中心是个好地方，在地下通路获得了代币盒以后，如果不急着赶路的话可以到这里碰碰运气。在这里和右侧柜台中下方的服务员对话可以通过2100枚代币换取精灵迷你龙（ミニリュウ），虽然进化要求比较高，30级第一次进化成哈克龙，55级第二次进化成快龙，但是绝对是物超所值！而且在最后打渡的时候会轻松很多。

此外，本次的会馆馆主实力有所提升，由于奶牛的速度很高，又会使用魅惑、饮奶等技能，所以比较顽强，主攻手段践踏有同属性加成，气魄特性下，鬼斯也会被踩到，所以打这个馆主（尤其是草系主角）时，最好使用一些辅助技（如使用电磁波降低其速度）。

从黄金市继续向上出发，来到35号道路，注意这里开始会出现一些NPC在不同的地方给你拍照，拍下的照片可以在口袋中心的电脑中查看，可以说是记录自己成长的一个过程。从35号道路向上到达しぜんこうえん（自然公园），这里每逢周二、周四、周六都会举行捕虫大会，如果参加的话会根据获得的排名获得各种奖励，其中第一名的奖励是进化用的太阳石，为了第一名努力！从自然公园南侧的门向左走可以到达口袋运动场（这里是进行小游戏的地方，不影响主线剧情），从东侧的



门出发就再次来到了36号道路。

36号道路仍然被那个奇怪的树挡着，调查树之前建议先存一下档；调查怪树，询问是否用杰尼龟水壶浇水，选择是，怪树变化成精灵，开始战斗。原来是20级的胡说树，游戏中只会出现这一只，所以不要打死了，尽量收服吧。解决了挡路的树，获得谢礼きのみプランター（树果栽种机）。挡路的没有了，继续向上前进！注意，如果之前没有来过36号道路的话，别忘了跟拦路的树的右边的胖子对话取得秘传06碎岩。向上通过36号道路，来到了下一个城市。

エンジュシティ(圆珠市)

来到圆珠市，先四处逛逛，精灵中心里遇到了精灵传输系统的发明人正辉，原来口袋中心的精灵传输系统就是他做的；然后到精灵中心上方的舞场去看看，没想到进门就看到火箭队在欺负一位舞姬，拔刀相助吧！战胜了火箭队后，一位大叔将秘传训练机03冲浪送给了见义勇为的主角。不过想要使用冲浪需要获得这里的道馆徽章，为了寻找这里的馆主，先前往城市左上方的烧焦塔吧。



进入烧焦塔，看到馆主松叶和一个自称追寻水君足迹的名叫米那君的男人，还有……红发劲敌……战吧，看看变强了多少，他使用的是20级的鬼斯和超音蝠，18级的小磁怪和22级的主角精灵。战胜了他之后协助寻找圣兽的踪迹，来到地下，发现圣兽，并且封印被自动解除了！三只复苏的圣兽瞬间消失了，这时米那君赶来说自己要继续去追寻水君，而松叶则回到了道馆。那么接下来就是道馆战了。！



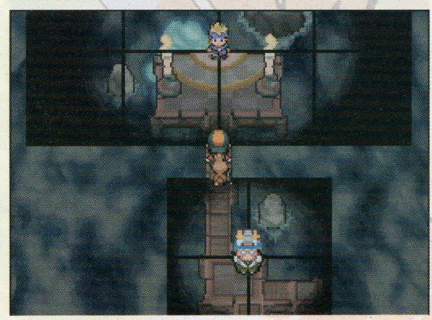
这个暗黑的道馆似乎已经暗示了这里是鬼的天下，本道馆的训练师主要使用的是鬼系精灵，注意对鬼系精灵普通系的攻击是完全无效的，如果当初培养了鲤鱼王在20级进化成暴鲤龙的话，可以学会恶系的啃咬（かみつく），对鬼系很有效，另外水系主角13级也会学会这个招式。道馆里的路看不见，只有附近的训练师的蜡烛能照亮，不过打败他们就会熄灭，一旦掉下去就会重头再来，不过相应的蜡烛也会

攻略提示： 三只圣兽在剧情之后，雷皇和炎帝将会在全地图范围内的草丛里随机出现，可以通过菜单ポケギア中的地图进行追踪，注意即使遇到它们一开始战斗它们就会逃跑，可以用技能黑眼神阻止逃跑。两只的等级都是40级，游戏里只有一只，不要不小心打死了……另外的水君将在其他几个地方依次出现，必须按顺序遇见后方可进入战斗并捕获。

在城里见过正辉之后，可以回到黄金市正辉家，只要身上有空位，就可以获得宝贵的伊布，同样也有1/8的概率是雌性，多努力一下吧。伊布进化需要的进化石可以在捕虫大会和运动场获得（见上文，见之后的研究）。不过想要草和冰伊布的话，还是只能去DP时代了。

重新点亮，所以没有太大的难度。馆主松叶使用的是21级鬼斯，两只23级鬼斯通和25级耿鬼，需要注意的是他们的催眠攻击，可以在商店里提前买一些解除睡眠状态的道具。

获得了鬼系道馆的徽章，继续前往下一个目的地。从圆珠市先向左出发来到38号道路，继续向左进入39号道路，这里有个到处是奶牛坦克的哞哞牧场，不过这里的奶牛似乎病了，需要喂给树果オレンのみ7次才能让它恢复健康，如果身上有的话就直接给它吃吧，如果身上数量不够的话可以用在解决胡说树拦路事件时获得的きのみプランター（树果栽种机）进行栽种。等到奶牛恢复健康后以后就可以在这里购买香甜特产哞哞牛奶了。穿过39号道路之后，到达了美丽的海边城市浅葱。



アサギシティ（浅葱市）

刚进入浅葱市想要去道馆就碰到红发劲敌，得知道馆馆主到城市右下方的灯塔去治疗生病的精灵去了，没办法，先去灯塔找找吧——别急着上灯塔，先到道馆下方的民居中和这里的钓鱼大叔对话，可以获得好钓竿（いいつりざお），有了好钓竿就可以在海边钓到除了鲤鱼王以外的精灵了，由于接下来将要漂洋过海，所以如果还没有能学会秘传03冲浪的精灵的话，就赶紧去钓一只捕获吧。

来到浅葱灯塔，这里的路线很不明显，在第三层的右侧有一个可以走出灯塔的门（透出光）需要注意。一路来到灯塔的顶层，看到正在这里陪伴着生病的电龙的馆主蜜柑，据说需要到湛蓝市（タンバシティ）取得秘传药才能治好得病的电龙。看来要让蜜柑回道馆只能由主角去一趟湛蓝市了。

湛蓝市在地图左下方的海面上，是一个被大海包围的地方，只能使用秘籍03冲浪到达，



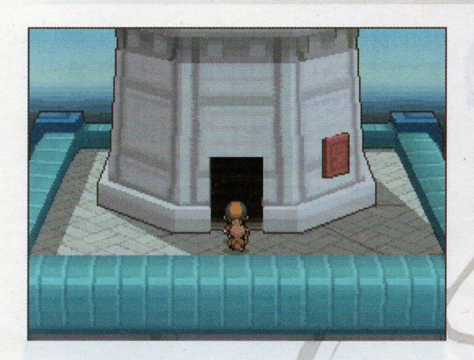
所以请提前准备好学会秘籍03冲浪的精灵（用好钓竿钓）。做好准备以后就可以从浅葱市下方下水，通过40号水路向湛蓝市进发。注意在海面上也会有不少精灵训练师进行挑战，随时注意保持体力，有必要的话返回浅葱市恢复一下也是有必要的。另外海面上会有些地方出现旋涡，这些地方暂时无法通过，可以无视掉。一路冲浪通过40号水路，来到了海上城市湛蓝市。

攻略提示：在奶牛农场附近可以碰到野生的肯泰罗和奶牛坦克。其中奶牛坦克是高防、高速的万能型宠物，强烈建议抓一只作为主力。早期可以使用践踏/变圆+滚动进行攻击，升级之后则可以学会实用的电磁波、解除全队异常状态的治愈铃铛以及敌人30%概率麻痹的压杀，如果和呆河马遗传的话，还可以学会降低速度但强化攻击和防御的诅咒。两个特性，厚脂肪是冰和火属性伤害减半，气魄则是普通和格斗技能攻击到鬼系，是根据定位不同，有着丰富拓展性和强劲实力的宠物。

タンバシティ（湛蓝市）

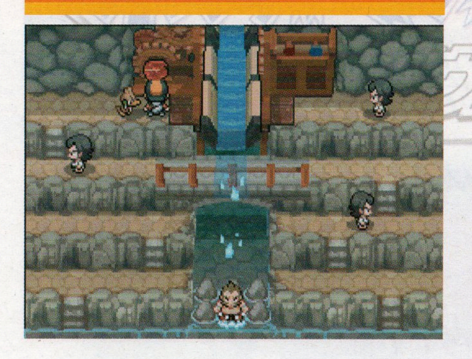
到达目的地了先办正事，到精灵中心左侧的药店取得秘传药（ひでんのくすり），先别急着返回，到北边的沙滩上会第二次遇到水君，水君再次逃跑后米那君赶来，为了让水君承认自己他提出要和主角战斗，这不成心让水君看他笑话嘛……25级的素利普和鬼斯通，27的顽皮弹。完败的米那君又开始了水君追踪之旅。左侧的狩猎场还在修建中，不过这里有个道馆，而且听说这里的馆主是自我修炼严格的战斗狂，那么就去踢馆吧。

湛蓝道馆的主攻属性是格斗系，飞行系和超



能系技能会派上大用场。需要先打败其他道馆训练师将上方的红色按钮按下，使瀑布水流停止才能让馆主停止修行进行挑战……馆主的精灵是29级的火爆猴和31级的快泳蛙，如果提前锻炼了飞行系精灵（比如波波该进化成比雕了吧）的话应该比较容易通过。获胜后获得格斗徽章和技能训练机01气合拳。走出道馆，馆主夫人来到，作为感谢她将秘籍训练机02飞天（そらをとぶ）交给了主角。赶紧让自己的鸟类精灵习得这个方便的秘传技能吧，有了飞天就可以任意往来已经去过的城市了。（使用方法：点击菜单精灵选项，选择已经习得该技能的精灵，在选项中会多出一项“そらをとぶ”，点击后进入地图选择画面，选择已经去过的城市即可）。

攻略提示：敌人会使用一旦命中必定混乱的爆裂拳，但是这两只怪物都是没有气魄特性的，所以如果有鬼斯的话可以大大提高效率。虽然口袋妖怪跑流程向来是一口气冲到底为好，但其实多练上几只平均一下级别也是别有乐趣的打法。此外打败馆主后会得到爆裂拳。如果给无防备特性（作用是双方技巧命中皆为100%）的腕力学习。



从湛蓝市带着秘传药返回浅葱市灯塔，这次可以从开门的电梯直接上到顶层了，将药交给顶层的蜜柑，电龙终于恢复了健康，灯塔终于又放出了光芒，蜜柑也安心地返回了道馆，那么接下来就去挑战浅葱市道馆吧。

被誉为钢铁防御的浅葱道馆自然以钢系为主要属性，馆主蜜柑的搭档是两只30级的小磁怪和35级的大钢蛇，如果有火系请小心大钢蛇的地面攻击，水系请小心小磁怪的电气攻击，草系……换人吧。获胜后获得钢铁徽章以及技能训练机23钢铁尾巴。灯塔事件完美解决！



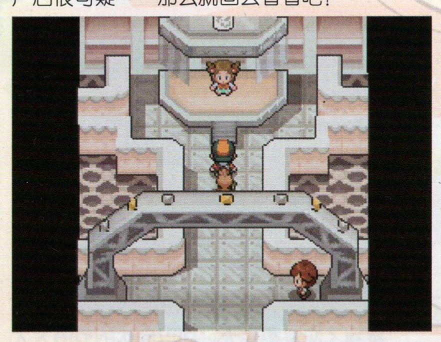
攻略提示：敌人是以物理防御力见长的种族，特殊防御较低，所以使用以特攻作为主要手段的宠物会比较方便。此外敌人的两只小磁怪非常喜欢放电磁波麻痹，所以若是有奶牛的话会很愉快。BOSS的大钢蛇不会自爆，防御虽高也只是个花架子，如果愿意的话，甚至可以用奶牛慢慢耗死它。由于有钢铁属性，所以格斗、火、地属性克制强攻也行。

拿到了冲浪和飞天，可以到达的范围大大增加了，不妨先回以前经过的地方看看是否可以拿到新物品。不过别忘了咱们的冒险还要继续。回到解开三圣兽封印的圆珠市，现在可以向右出发进入42号道路了，刚一过来就撞上一位探险大叔……作为赔礼获得了秘传训练机04怪力（かいりき），有了这个秘传技能就能挪动山洞里的一些大石头了。进入山洞，注意这里的训练师的等级比较高，如果觉得有些吃力的话可以先去别的地方练练级再来。

在42号道路上，第三次遭遇水君（需要用砍树去掉障碍），不过水君又一次消失了，匆匆赶到的米那君又匆匆离去……继续通过山洞前进，来到下一个事件发生处。

チョウジタウン(长治镇)

这里虽然有道馆，不过被一个胖子挡住了，打听到镇子上面的愤怒湖最近有暴乱，先从镇子向上进入43号道路，有个暂时被火箭队控制的地方，如果要通过的话就会被强制收取1000元过路费，不想花这笔钱的就从旁边的草丛绕过去吧。来到一片大湖前，这里是就是传说中的愤怒湖了，湖旁的老人告诉你湖中心出现了奇怪颜色的暴鲤龙，下水一看，果然，一条红色的暴鲤龙正在湖心暴动着。这是一只非常罕见的闪光精灵，所以尽量不要打死捕获它吧。战斗结束后，获得道具红色鳞片，带上这个鳞片去30号道路当初帮空木博士拿神秘蛋的地方和口袋爷爷对话能够换得道具学习装置（がくしゅうそうち），让精灵携带学习装置可以让怪兽在战斗中即使不出场也得到经验值和努力值。平息了暴乱的暴鲤龙，回到湖边，看到又一个红发披风男，对话得知他叫渡，也是来调查这里的事件的，镇上有个发出电波的土产店很可疑……那么就回去看看吧！



返回长治镇，在唯一一个用树伪装天线的房屋里再次见到了渡，在快龙的恐吓下果然发现了秘密入口……从出现的入口下去，来到火箭队地下基地。地下基地通过猫老大雕像进行监控，如果从雕像前路过的话就会引来火箭队成员两名。另外有些特殊地面上会出现野生怪兽，全是会自爆的小拳石、雷电球和瓦斯弹，要小心，不过可以直接逃跑。来到三层见到渡，得知需要密码才能打开BOSS的门，没关系，只要打败本层的两位女队员就可以获得密码了，从右上方的楼梯返回2层深入敌后，居然又遇到了红发劲敌，不过看样子这次狂妄的他被渡教训了一顿，大快人心啊，灭哈哈哈哈～进入BOSS房间，原来是上代在关东地区火箭队的老大坂木老人！不过是假冒的，干掉干掉……获胜后可以他身边的黑暗鸭高喊着“坂木大人万岁”的口号跑出去了，没想到这就是门的密码……来到最后的门前，和渡搭档干掉两个火箭队成员，接下来只要协助渡打败6只给这个秘密基地供电的顽皮弹后电波装置就彻底破坏掉了（顽皮弹可以捕捉）。渡把从基地里找到的秘传训练机05漩涡交给了主角后离开了，超强的渡到底是何方神圣呢？



解决了长治镇的事件之后，就该去接受长治市道馆战斗的洗礼了。万年冰壁的长治道馆自然以冰系见长，地面上的冰只能靠滑行、推动冰块制造障碍协助前进。提示一下，第二、第三个房间都需要把左边的冰块向右推，然后再找路前进。馆主古柳使用的是30级的小海狮、32级的白海狮和34级的长毛猪。获胜后获得冰雪徽章及技能训练机07冰雹。



攻略提示： 由于强力的冰属性技能，草系主角很吃亏，不过两只海狮可以使用草或者电属性干掉。长毛猪拥有地面属性，所以并不耐水，特防和速度也不是很高，甚至刚抓到的红色暴鲤龙都可以给其造成巨大伤害。还记得基地里的顽皮弹不？拿出来直接让它炸掉就能把BOSS炸半死……

一出道馆，收到来自空木博士的电话，说广播很奇怪，有这种事？打开听听——点击下屏的ポケギア菜单项，然后在下方点击收音机按钮，可以点击下屏上出现的四个按钮进行调台。听听内容，居然是号召火箭队复活的内容，看样子黄金市的广播塔出事了，赶紧去黄金市看看吧。来到黄金市，发现广播塔已经被占领了，从堵路的火箭队成员得到消息，只有穿火箭队服的人才能通过。前往地下通路的装扮屋，这里的老板会把你化妆成火箭队的样子，这样一来就可以进入广播塔了。在顶层找到广播台长，果然是假冒的火箭队员，又是之前的那个冒充老大的家伙，打败他后获得地下钥匙。重新回到地下通道，用钥匙打开大门，没想到一进去就碰到了红发劲敌，被认出来之后只好开打了，这次他使用的是30级的大嘴蝠和鬼斯通，28级的小磁怪，32级的纽拉和主角精灵。被打败的他终于知道了主角伪装成火箭队的真正目的，他留下一句要先去找渡就离开了。继续前进，按照蓝红绿的顺序开启机关后进入地下仓库，救出真正的局长，获得谢礼卡片钥匙——另外这附近能够捡到守护金币不要落下，携带该道具的怪兽如果在战斗中出场的话，战斗后金钱会翻倍。有了卡片钥匙就可以回广播塔3层上最顶层了，一路上要面对火箭队的两位干事，来到最后的房间，复活的火箭队的幕后主使阿波罗终于露面了，他使用的是35级的黑暗犬和瓦斯弹，以及38级的地狱犬。



经过激烈的战斗，火箭队的幕后黑手被打倒了，火箭队也解散了，黄金市恢复了常态。解决了事件的主角从广播塔长那里收到了珍贵的谢礼——心金版获得了きんいろのはね（金色羽毛），魂银版获得了ぎんいろのはね（银色羽毛）。这两个道具是参拜神兽的重要道具，不过现在暂时还不能去找神兽，还是继续咱们的冒险吧！

攻略提示：阿波罗的宠物超级脆弱，有地面系招式或者水系宠物的话可以轻松放翻。此外此时去漩涡海域是碰不到路基亚的，就不要白跑路了。

返回长治镇，向右出发进入44号道路，从这里来到寒冷的冰之通路（こおりのぬけみち），这里一如既往地让人头疼……冰面谜题提示：上→左→上→左→下→左→上→右，右→上→左→下→左→上→右，这里能够取得秘籍07攀瀑（たきのぼり），千万不要落下。2层的石头需要推下去再到3层即可通过。在出洞附近又一次遇到了舞姬，这家伙的裙子被冻住了，推她一把好了……从洞口出来，来到了最后的城市。



フスベシティ（烟墨市）

来到烟墨市，这里的道馆里有着城都地区的最后一位道馆主，前去挑战吧！

烟墨市的道馆是传说中的龙系精灵为主的道馆，由于龙系只有冰和龙的弱点，三只主角精灵在这里都会陷入苦战，不知道当初在黄金市游戏中心能够兑换获得的迷你龙培养得如何了呢？道馆的机关是踩红色地板转动平台，或者踩蓝色地板旋转平台。馆主伊吹的四只精灵都不好对付，38级的暴鲤龙和两只哈克龙，最后41级的海马龙如果没有龙系技能的话，只能靠高等级强攻去压制了。获胜后获得……什么都没有获得？！原来伊吹认为现在的主角还不能获得徽章，还需要到道馆后面的龙之穴去接受试炼，那么就去看看吧！注意在龙之穴前进需要冲浪和漩涡技能，所以一定要提前带上习得

这两个秘传技能的精灵。



攻略提示：龙属性的弱点只有冰属性和龙属性本身，如果没有刻意培养迷你龙的话，似乎是没有能够克制的，用高等级强攻即可——其中的暴鲤龙和海马龙并不耐电属性，可以稍加利用。哈克龙的HP较少，可以考虑用龙之怒对付。

进入龙之穴后进入洞穴最深处的小屋，接受龙之长老的提问吧：

第一问："精灵对你来说是什么？""同伴、手下、朋友"——不要选中间的；

第二问："口袋对战获胜的关键在于？""战术、培育、作弊"——不要选下面的；

第三问："想和什么人对战？""弱者、强者、谁都行"——不要选上面的；

第四问："培育精灵最需要什么？""爱心、暴力、知识"——不要选中间的；

第五问："强大的精灵和弱小的精灵哪个更重要""强大、都、弱小"——一定要选中间的。

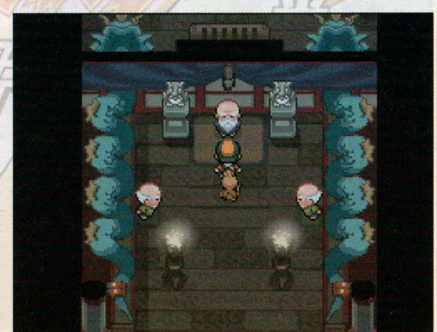
经过了长老的提问，主角的内心得到了认可，赶到的伊吹终于把最后的龙系徽章交给了主角，在主角出洞前又把技能训练机50龙之波动交给了主角。这样一来城都地区的8个徽章就全部收集完毕了！一出龙穴收到空木博士的电话，说有好东西相送，那就准备回去一趟吧！

攻略提示：烟墨市里有四位重要游戏NPC：忘光光老爹，可以让怪兽遗忘掉秘传训练技能；回忆技能的人，给他一片ハートのウロコ（心之鳞片）可以让怪兽回忆起一个低等级时习得的技能；龙老太，当排在最前面的精灵是龙系精灵并且亲密度非常高的话她会教给精灵龙系技能流星群；另外还有一位能够教给主角精灵最终技能（硬化植物、爆裂燃烧、高压水炮）的人也在这里。此外，完成了龙穴试炼之后，身上留一个空位再次和龙长老对话，可以获得已经习得技能神速的迷你龙，非常物超所值哟！另外，在龙之穴的湖面上有几率遇到野生的迷你龙。

获得了8枚徽章，返回自己家所在的镇子若叶镇，好怀念的感觉啊！先到研究所同博士对话，获得捕获怪兽必定成功的大师球（マスターボール），同时博士告诉主角，自己在冒险中帮助过的舞姬们正在当初解除三兽封印的圆珠市等着自己。飞往圆珠市，来到舞场，没想到先跟被五位舞姬打败的红发劲敌装了个满怀，看样子要跟五位舞姬战斗了，提前做好准备吧。进入舞场，即将面对的是使用伊布的进化形态电火水光暗精灵的五位舞姬，有针对性地应对吧！获胜后，舞姬将一个神秘道具交给了主角——心金版获得透明铃铛（とうめいなスズ），魂银版获得海鸣铃铛（うみなりのスズ）。随着一阵剧烈的震动，神兽降临了，五位舞姬先行离开了，接下来也让咱们的主角前往神兽所在的地方吧（提前准备好精灵球）。

心金版：直接去圆珠市的铃铃塔（スズのとう），门口的和尚马上放行了，通过塔内的弹





跳和瞬间移动的机关来到塔顶，五位舞姬跳起召唤之舞，伴随着透明铃铛的光辉，七彩凤凰降临了，接下来就可以进入战斗捕获了；

魂银版：使用冲浪前往40号水路的漩涡岛（うずまきじま），注意要带上习得秘籍05漩涡的精灵，从右上方的岛屿洞口进入，在洞穴内部向和尚出示银色羽毛后进入深处洞穴，五位舞姬的召唤之舞伴随海鸣铃铛的声音，海神路基亚从翻滚的海水中现身了，接下来就可以进入战斗捕获了。



神兽就这么一只，别直接打死了。在和凤凰、路基亚的战斗里如果体力或精灵球不够的话可以选择逃跑，逃跑以后在打过了四天王之后重新回来还可以再次捕获。

完成了神兽剧情，就该向最后的目的地出发了——目标是挑战石英高原的四天王！

提前带上习得冲浪、攀瀑技能的怪兽，从若叶镇向右进发。穿过26、27号道路，来到了冠军之路的洞穴，这里虽然没有训练师，但是在即将通过洞穴的时候将迎来红发劲敌的挑战，两人到底谁能先去挑战天王呢？劲敌使用的是36级的纽拉，37级的三合一磁怪、鬼斯通和勇吉拉、38级的大嘴蝠以及40级的主角精灵。

穿过冠军之路，来到了最后的目的地精灵联盟。注意这里的精灵中心里有个带凯西的老人，如果跟他对话会被瞬间转移回到若叶镇，如果没有特殊需要还是不要去找他了……接下来将连续挑战几个强敌——四天王+冠军，他们都具有强劲的实力和超强的怪兽，所以在认真锻炼了自己的精灵、准备好了充足的道具后就来这里接受这最后的试炼吧！

四大天王和冠军是惯例的五连战，中途是出不去的哦，可以考虑买上一些药带进去，主战宠物最好避免PP比较少的招式哦。



超能天王イツキ：40级天然鸟+41级迷唇姐+41级椰蛋树+41级呆河马+42级天然鸟

要点：超能的弱点在于虫、鬼、恶系，但是通关前没有非常好的培养对象，虽然在喇叭塔可以捕获鬼系的鬼斯培养成鬼斯通，但是进一步进化成耿鬼需要通信进化的条件，所以对于缺少通信条件的玩家并不推荐使用鬼斯。如果流程中培养了咩咩羊，它的最终进化形态电龙可以解决掉两只天然鸟和呆河马，而迷唇姐和椰蛋树可以交给在自然公园的捕虫大会里可以捕获的飞天螳螂来对付，当然如果选择了火系主角的话就把他俩直接交给火暴兽吧。

毒天王キョウ：40级独角蛛+42级末入蛾+42级臭臭泥+43级核果球+44级叉字蝠

要点：独角蛛和末入蛾作为虫系的一员完全可以让比雕来处理，飞行属性的叉字蝠也可以交给电龙，核果球的防御较高，唯一弱点是火系，火主角可以派上用场，或者就用强特攻送它下场。臭臭泥是要多加注意的，因为会使用提升回避率的变小，所以要准备好高速星星、燕返之类的必中技能，或者直接用地面或超能系技能速战速决。

格斗天王シバ：42级卡波郎+42级沙瓦郎+42级艾比郎+43级大岩蛇+46级怪力

要点：除了大岩蛇，另外四只就交给飞行系的比雕吧，最好把等级练高点一击打倒，因为艾比郎有闪电/冰冻拳、怪力有岩崩会对比雕造成威胁；大岩蛇直接交给会水系技能的吧，一个冲浪上去四倍克制不会有太大威胁。

恶天王カリン：42级月精灵+42级霸王花+44级黑暗鸭+45级耿鬼+47级地狱犬

要点：虽然克制恶系要用格斗系，不过并不推荐培养格斗系的来对抗，月精灵的双高防还是用强攻拿下；霸王花交给飞行系比雕或者火主角；黑暗鸭有电龙对抗；耿鬼只要注意不要用

攻略研究

怨恨削减技能PP值也可以轻松拿下；地狱犬交给会冲浪的精灵，注意别让它用鬼点子做强化，否则强化后地狱犬的恶之波动和放射火焰都有让主角灭队的危险。

冠军ワタル（渡）：46级暴鲤龙+48级喷火龙+48级化石翼龙+49级快龙+49级快龙+50级快龙

要点：龙使者渡的实力一流，首先建议全员练到50级以上再来找他的麻烦。暴鲤龙、喷火龙、化石翼龙可以用电龙解决基本不会有什么危险，但是后面的三只快龙……推荐是在黄金市的游戏中心提前换到迷你龙，一路培养到现在，也差不多能跟这三只龙抗衡了；或者推荐使用每周周五出现在桧皮市的呆呆兽之井地下二层的湖面上的乘龙，它在32级学会的急冻光线对快龙是4倍伤害，能够比较轻松地获胜，此外乘龙还可以学会冲浪，可以在对抗四天王时派上大用场。

通过了四天王的试炼，战胜了冠军渡，主角成为了新的冠军，接受广播电台的采访，然后迎接胜利的喜悦吧！一周目通关达成！

二周目·关东篇流程

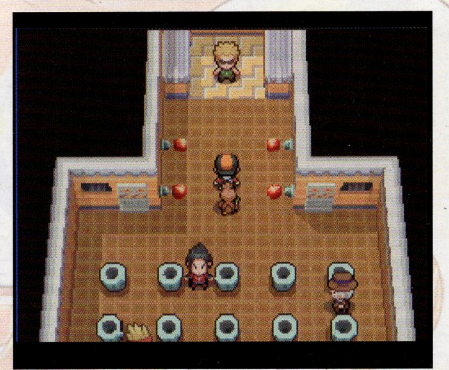
通过了精灵联盟的考验，回到自己家中，从二楼下来，老妈告诉自己空木博士在找自己。来到隔壁的研究所，空木博士在恭喜主角成为新的冠军之后，告诉主角现在浅葱市港口已经开启了从城都地区开往关东地区的航线，可以去那里坐船到关东地区了，并且把ふねのチケット船票送给了主角。那就去浅葱市的码头看看吧。在浅葱市再次见到大木博士，他把主角的图鉴升级为全国图鉴，并且邀请主角到关东的真新镇去看看，既然大木博士的盛情难却，那就赶紧上船出发吧。



刚上船就有个老爷爷说自己的孙女不知道跑哪去了，帮忙找找吧！在船上可以进入一些房间和房间里的训练师进行对战，往船里走，有人拜托自己去寻找一下不知道跑到哪去的船员，好不容易在自己房间旁边的房间找到这个睡觉偷懒的家伙后，要先跟他进行战斗，战斗之后就可以从先前的地方继续向船里走了，在最深处的船长室找到了小丫头，不过她要跟主角玩捉迷藏。她就躲在地下一层最左边的墙壁阴影里，找到她之后回到一层左上方的房间里和老爷爷对话就可以了，收到钢铁外套メタルコート作为谢礼～小女孩找到了，船也到港了。

クチバシティ（枯叶市）

东之行的主要目标就是这里的八枚徽章了。一到港口先见到水君，当然也少不了追踪而来的米那君，不过水君再次消失在北风之中……在精灵俱乐部听完会长冗长的演讲获得了升级糖果之后就去挑战这里的道馆吧！



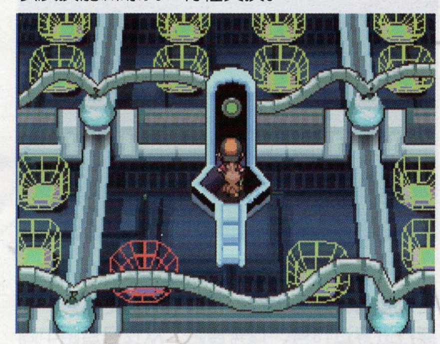
枯叶道馆以电气为主打属性，道馆内的机关是调查垃圾桶里的开关，总共有两个，必须连续调查正确才能打开，否则就重来。对于运气没有信心的玩家就在调查打开了一个开关之后先保存一下存档，然后再调查下一个，如果不正确就关机重开换个垃圾桶再调查，直到正确为止吧……馆主马志士使用的精灵是51级雷丘，47级三磁怪和两只顽皮弹以及53级电击兽。获胜后获得电气徽章和技能训练机34电击波。

接下来向上穿过6号道路来到山吹市。

ヤマブキシティ(山吹市)

从中间的公司大楼警卫手中可以获得进化道具アップグレード（升级装置）——值得一提的是虽然这里的电梯是坏的，但是只要带着精灵电鬼（ロトム）到这里来的话就可以使用电梯了，并且在到达的房间里摆放着可以让电鬼变身的几种道具；精灵中心右侧的民居中可以得到技能训练机29精神干扰；当然也少不了的是这里的道馆战。

山吹道馆是有名的超能道馆，馆内的机关是瞬间移动装置，只要一直纵向移动就可以到达馆主所在处。馆主娜兹使用的是53级光精灵和吸盘魔偶，55级胡地。获胜后得到超能徽章以及技能训练机48特性交换。



从山吹市右边穿过8号道路，来到紫苑镇。

シオンタウン(紫苑镇)

直接前往坐落在这里的关东地区的广播塔，结果发现整个广播塔的电力都没有了，台长也是一筹莫展，不知道发电所出了什么事情，那么就去发电厂看看吧！

从上方穿过10号道路进入岩石隧道，这里是需要使用技能闪光才能照亮的洞穴，没有闪光精灵或者技能训练机70已经用掉的玩家赶紧返回城都地区黄金市的百货大楼5层去买一个让怪兽学会了再来吧！通过岩石隧道来到9号道路，从途中口袋中心上方附近使用冲浪下水后沿水路前行后来到了发电厂。和发电厂所长对话得知，原来这里的设备被盗了所以发电厂停止了供电，而就在要离开发电厂的时候一位警卫前来告知似乎在华兰市发现了小偷的行踪！

返回山吹市，从山吹市向上通过5号道路便来到了被告知发现小偷的华兰市。

ハナダシティ(华兰市)

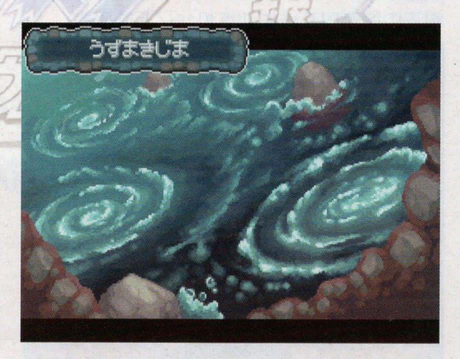
直接去挑战道馆！可是刚进去就和一个火箭队打扮的家伙撞个满怀，估计他就是小偷了，追上去！向左上方来到24号道路，继续追到25号道路，没跟上小偷倒是看到了正在约会的道馆馆主小霞……被打扰的小霞回到了道馆，那么还是先去挑战道馆吧！

华兰市道馆是水系的天下，馆主小霞使用的是49级哥达鸭和沼王，52级乘龙以及54级宝石海星。获胜后获得华兰徽章以及技能训练机03水之波动。



道馆是解决了，可是小偷呢？再次来到24号道路，在桥上看到了这个鬼鬼祟祟的家伙，这次不能放过了，开打！战胜后他逃走了，不过被盗的东西被藏在哪了呢？对了，在道馆里！返回道馆，从上方调查左边并排的救生圈最上方的那个，终于找回了被盗的部件。

返回发电厂，把找回的部件还给发电厂厂长，获得谢礼技能训练机57充电光线。关东地区的供电终于恢复了正常。返回紫苑镇的广播台，和台长对话，收音机得到升级，可以收到



攻略研究

关东地区的广播内容啦～



既然关东地区恢复了供电，山吹市的高速电车也就可以运行啦～返回山吹市，在上方的一个二层民居中得知一个女孩弄丢了自己的玩偶，得到情报后前往有港口的枯叶市，在精灵俱乐部里和胖子对话得到女孩的玩偶，出门的时候遇到来自方圆地区的冠军大梧先生，他告诉主角现在水都正在关东地区出现（心金版是红水都，魂银版是蓝水都），此后就可以在关东地区随机遇到水都了。带着玩偶回到山吹市交给女孩，获得电车票作为谢礼，从此后就可以坐着高速电车来往穿梭于关东和城都地区喽！

从山吹市向左穿过7号道路，来到玉虫市。

タマムシシティ（玉虫市）

这里有关东地区的百货大楼，并且还会与来自新奥地区的馆主马克西相遇，此外，公寓3层是GAMEFREAK工作室，当收集了关东地区的8枚徽章后来这里和制作人对话能够得到特殊道具。

虫道馆以草系为主，道馆的路线比较难观察。馆主莉佳使用的是51级的毽子棉，52级的蔓藤怪以及56级的大食花和美丽花。获胜后获得玉虫徽章以及技能训练机19亿万吨吸收。



从玉虫市向左通过轻快的17号道路单车道，来到浅红市。

セキチクシティ（浅红市）

这次和GBA版联动的帕鲁公园坐落在浅红市，除此以外就是这里的道馆战了。

浅红道馆是毒系道馆，不仅有看不到的障碍物做阻拦，馆主也需要自己去寻找，只有对话才会进入战斗，能不能直接找到馆主呢？馆主阿杏使用的是44级双弹瓦斯，47级叉子蝠和两只独角蛛，50级末入蛾。获胜后获得浅红徽章及技能训练机84毒刺。



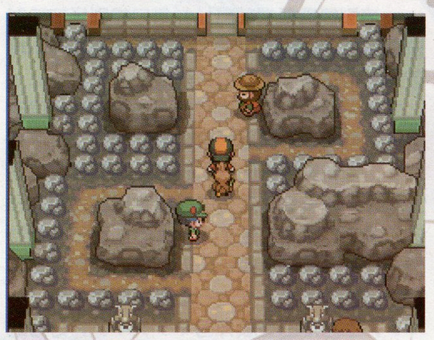
从浅红市向右通过15号道路进入14号道路，在这里再次遭遇水君！不过再次逃走了……继续行进穿过13号、12号道路，从12号道路中间向左来到11号道路，在即将进入枯叶市的时候再次遇到拦路的卡比……打开收音机（点击菜单项ポケギア，在下面一行点击收音机项），移动调频圆圈至上方的ポケモンのふえ（口袋之笛）频道，然后退出后和拦路的卡比熊对话就能叫醒它了，50级的庞然大物，不过野生的就这一只，还是收服吧！

从卡比身后的地鼠洞穿过去来到了尼比市。



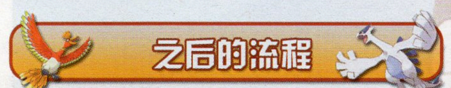
ニビシティ(尼比市)

先到商店右侧附近的高地处和老人对话取得参拜另一神兽的重要道具——金版获得银色羽毛，银版获得金色羽毛，然后就可以去挑战道馆了。尼比道馆是岩石系为主，馆主小刚使用的是51级的隆隆岩和铁甲犀牛，52级的镰刀盔，53级的多刺菊石兽以及54级的大岩蛇。获胜后得到尼比徽章和技能训练机80岩崩。



从尼比市向右可以通过3号道路前往月见山，3号道路上有4个陨石坑，当然也就对应着宇宙病毒迪奥西斯的四种形态啦~进入月见山后会遭遇劲敌并进行战斗，此后还可以返回龙之穴和劲敌并肩对抗伊吹和渡这对龙使者兄妹。不过跟剧情没太大关系。

从尼比市向下通过2号道路，穿越常磐森林后进入常磐市。



トキワシティ（常磐市）：这里馆主暂时不在，在左侧需要砍树到达的地方可以跟胖子对话获得技能训练机42食梦。

继续向下走过1号道路来到了口袋游戏系列最开始的地方——真新镇。

マサラタウン（真新镇）：虽然大木博士和首代主角小智的家人都在这里不过暂时没有什么特别的……

继续向下使用冲浪通过21号水路，来到红莲镇。

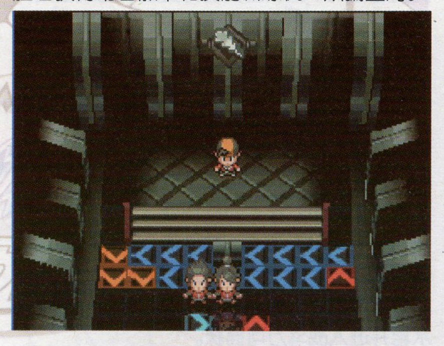
グレンタウン（红莲镇）：曾经发生过大火的红莲镇依然没有什么特别的，虽然常磐馆主小茂在这里但他暂时不会接受挑战，从这里向右通过20号水路前往双子岛。

ふたごじま（双子岛）：从右下方进入双子岛，直接通过梯子上到二层，看到了因为大火从红莲岛搬到这里二层的红莲道馆，不用说了，战吧！本道馆如同燃烧的火焰一般，自然以火为主打属性，每位训练师在被打败后会后退一步，如何让他们向正确的方向后退就是本道馆的谜题。馆主夏伯使用的是54级的熔岩蜗牛和鸭嘴火龙，以及59级的烈焰马。获胜后取得红莲徽章以及技能训练机50燃烧殆尽。



接下来只剩常磐市的小茂了，再次返回红莲岛同小茂对话，看到已经获得7枚徽章的小茂就会返回常磐道馆了。跟着飞到常磐市就可以进行挑战了。

常磐道馆仍然是传送装置的机关。虽然常磐道馆是地面系为主的道馆，但馆主小茂作为初代的亚军，培养的精灵非常平衡，没有明显的属性偏向，52级暴鲤龙，55级椰蛋树，56级怪力，58级风速狗和铁甲暴龙，60级比雕。获胜后获得常磐徽章和技能训练机92欺骗空间。



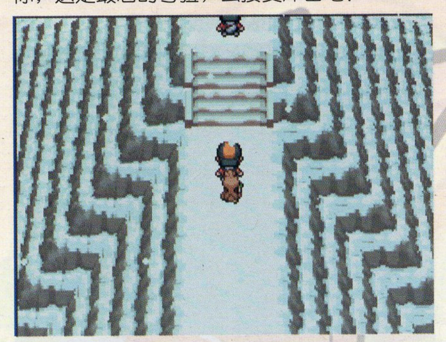
终于获得了关东地区的8枚徽章！走出常磐道馆，大木博士发来贺电，前往真新镇一趟吧！从大木博士处获得最后的秘传训练机08攀岩（ロッククライム），并且得知现在终于可以获得进入最后的场所——白银山的许可了！

从常磐市向左出发，穿过22号道路和28号

攻略研究

道路，来到了最终修行地白银山！

シロガネやま（白银山）： 山路崎岖，支路众多，小心迷路。一路来到山顶，在飘零的雪花中看到那熟悉的背影，不知道有多少老玩家会想起那过去的岁月和熟悉的旋律，不知不觉中眼角有些湿润了……初代主角就在这里等待着你，这是最后的考验，去接受冲击吧！



小红（小智）： 88级皮卡丘+84级喷火龙+80级乘龙+84级水箭龟+82级卡比+84级妙蛙花

战斗结束了，小智离开了，我们的回忆也画上了圆满的句号……二周目·终

部分分支剧情初探

玩过口袋的朋友都知道，完成游戏的流程仅仅是个开始，游戏中还有各种各样的隐藏事件、分支剧情和独特系统等着我们的探索，本次就选出几个比较重要的分支剧情的流程给大家借鉴，其他部分我们将放在日后的研究中加以详细剖析。

水君剧情

当剧情发生到三圣兽封印解除后，与另外两只漫天跑的炎帝和雷皇不同，水君在主线剧情过程中会依次出现在下列地方：タンバシティ（湛蓝市）左上方的海滩→42号道路→关东地区クチバシティ（枯叶市）→14号道路右侧的水中→25号道路。必须按照顺序在上述地点遭遇水君后，最后在25号道路最后一次遭遇水君并进入战斗方可捕获。

水都事件

此事件在主线剧情中会发生。在关东地区帮助某二层民宅的小女孩找回丢失的皮皮玩偶——得知情报后前往枯叶市的口袋俱乐部和里面的胖子对话即可获得皮皮玩偶，回去给小女孩即可。从枯叶市口袋俱乐部出门时将会遇到大悟，告诉主角水都正在关东地区出现，并把水都的照片给主角看——心金版是红水都，魂银版是蓝水都。之后就可以在地图上追踪全关东地区出现的水都了。

三圣鸟事件

在获得了全部的徽章以后，三圣鸟将会出现在对应的地方：火焰鸟在白银山、闪电鸟在发电厂门口、急冻鸟在双子岛深处。全部都是50级。

神兽诞生剧情

该剧情需要提前将从09年口袋剧场放映时获得的493号神兽アルセウス传输到游戏中，将该神兽带在身上的首位，前往アルフのいせき（阿鲁夫遗迹），在步行进入右下方的民居时会发生剧情，从遗迹内来到新的遗迹シントいせき，与新奥地区的冠军相遇，按照要求把身上除了アルセウス之外的怪兽全部存入电脑后进入遗迹，就会发生アルセウス创造三神的剧情——不过只能选择一只进行创造，左边是钻石版神兽ディアルガ，右边是珍珠版神兽パルキア，上方是白金版神兽ギラティナ，好好选择吧，诞生出来的新神兽为1级。



叉耳皮丘剧情

该剧情需要提前将用09年口袋剧场预约券换取的闪光皮丘传输到游戏中，携带闪光皮丘前往姥目森林的神社，调查神社时叉耳皮丘就会出现了，如果身上有空位就会加入。

主角精灵事件

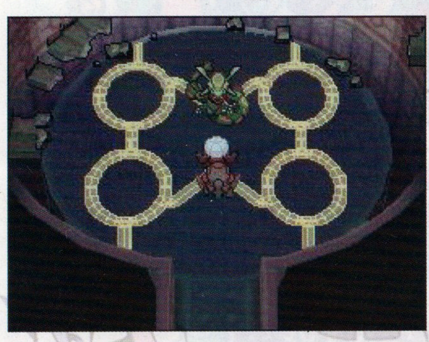
在白银山打败了小智后，在身上留出空位，前往真新镇找大木博士可以选择红绿版的三主角精灵之一：妙蛙种子、小火龙和杰尼龟；前往山吹市在西鲁夫公司同大悟先生对话后会根据你的选择给予你宝石版三主角精灵之一：木守宫、火稚鸡和水跃鱼。

超梦事件

在白银山打败了小智后，更强的精灵也出现了，那就是超梦。70级的超梦会在华兰市附近的洞穴深处等待着玩家的挑战。

三神事件

领取了红绿版三主角后，前往30号道路口袋爷爷的家会获得一块玉石——心金版获得蓝玉，魂银版获得红玉。获得了道具后从湛蓝市向左到达的47号道路上会有人告诉主角可以用攀岩到达一个洞穴，前往该洞穴即可见到对应的神兽——蓝玉对应海皇牙、红玉对应古拉顿。捕获了海皇牙或古拉顿后，将两者传输到同一版本中（必须将另一版本中捕获的神兽传过来，用其他版本游戏中捕获的神兽无效），携带两只神兽去找大木博士将得到绿玉。有了绿玉再回到47号道路的洞穴就可以见到天空龙并捕获了。





个人杂感

看完了攻略，你是不是觉得有点意犹未尽呢？许多隐藏要素似乎并没有提及？本次的特色新系统和传说中的手表系统哪去了？不要急，这部分的内容我们当然不会忘记。敬请各位读者期待下期的口袋妖怪金银深度研究！

啊，言归正传。相信大家看到这期杂志的时候，已经对游戏有了相当程度的了解。如果说要我用一个词语总结本作的话，我的选择会是：人性化。从DP到白金，虽然游戏的质量没的说，但不少玩家都对游戏慢悠悠的节奏头疼不已。虽然有了触摸屏，但其实除了在线小游戏之外并没有充分利用起来——而到了这次的口袋金银中，触摸屏得到了极大的发挥，选择指令时用触屏非常方便。图鉴追踪系统也得到了进化，只要打开地图即可看到神兽位置，不用单独开图鉴了。不满意神兽性格的话甚至可以击倒重刷。从这些细节方面可以看出，本作是非常用心的，这种态度值得我们肯定。



サガ2秘宝伝説

GODDESS OF DESTINY



沙加，一款看似另类实则传统的游戏；一套看似复杂实则简单的系统；一个状似单调实则隽永的剧情；一份逐渐远去却又依然鲜明的记忆。20年前的GB平台上，这款游戏凭借独树一帜的系统博得了众多玩家的好评，从而奠定了一个系列的辉煌。20年后，当那个系列已经逐渐离我们远去时，这款游戏却又以新生的姿态出现在我们的眼前。在褪去了“经典”“神作”这样的光辉之后，这款20年前的作品，还能够打动玩家们的心吗？让我们带着疑问一起去体验它吧。

NDS 沙加2秘宝传说

RPG ●SE ●2009年9月12日 ●1-4人用/5040日元

特色系统介绍

游戏中的系统菜单，从上到下分别为：

能力：确认组队角色的技能和装备栏道具，同时能够通过该选项使用治愈技能或者回复道具来回复体力。

装备：配置角色的武器、防具和携带道具等。

アイテム：查看道具，随身可携带道具非常有限，所以游戏中设定了仓库，每个村镇的宿屋中会有管理道具的仓库人。道具列表中最后一栏就是丢弃道具，可以选定道具后再选择这里，这样就可以丢弃该道具。

↑独特的成长系统是本作的最大魅力。

イベントアイテム：查看剧情道具。

秘宝：这里可以查看可装备的秘宝，能够更换装备的秘宝提升能力。

マップアビリティ：在获得某种特定的秘宝后，就能够获得相应的地图技能。地图技能可以在地图或者迷宫中直接使用或者直接起作用提升地图功能探索功能等等。比如“破坏”可以破除地图迷宫中的障碍。

运命の丝：可以查看主角与同伴这间的关系，直接关系到战斗中发动的连携成功率和种类。需要在命运女神处消费MP购买丝，同时可以通过命运女神来增强丝的等级。

队列：更换对内成员的战斗顺序，放在最前面的角色将承受更多的攻击。

オプション：可查看资料、图鉴以及系统设定。

ゼーブ：本游戏非常人性，可以随时随地存储进度。



↑新版本中加入了图鉴等方便功能。

怪物族培养

战斗胜利后会随即掉落怪物的肉，可以喂食我方的怪物族伙伴，根据食肉前的形态，再加上肉的形态，就会决定进化后的形态种族。是特色成长系统之一，详情可以参照后面的四种族成长详解。

秘宝和技能

秘宝分为3种：1种是被动增加装备者自身属性的，包括魔法攻击力或者魔法防御力的；少数几个可以在战斗中当作道具装备进行使用的；还有1种可以增加主角的地图技能或者能力的。根据需要可以秘宝来调整角色的能力。

技能分为：地图技能、战斗技能。地图技能在装备之后可通过Y键发动。战斗技能可以在战斗中使用或者对于战斗起到辅助作用。地图技能和战斗中的主动技能都有一定的使用次数，只有住宿才可以进行回复。

关系和连携与称号

在剧情开始后不久，主角就可以遇到女神“缪斯”并且获得被称为MP的货币，使用MP可以在命运三女神（剧情出现）出购买象征着关系的丝，也可使用光玉提升丝的等级。战斗中，两名或者多名角色之间可能会发生“连携”，丝的关系和等级关系到连携的发动率和效果。而发动连携所使用的丝线，则会对角色之间的关系产生影响。队伍成员之间的关系会影响到一些小事件的发生。多试试不同的组合吧！

丝的种类如下：爱情の丝、友情の丝、家族の丝、协调の丝、嫌恶の丝、对立の丝、个人の丝、竞争の丝。其中前四种丝代表积极性质的感情，后四种丝则代表消极性质的感情，根据主角队伍各个成员之间的关系不同，主角队伍会获得各种各样的称号(也分为积极性质称号或者消极性质称号)。有很多玩家大概会对消极的丝线心存忌惮，不过请放心，队员和称号的种类只关系到一些细枝末节的支线剧情，和主线剧情进展、缪斯加入情况、战斗中的性能等要素完全无关，所以建议大家多尝试不同的关系。下面是可以获得的称号列表。

积极类称号一览

称号名	相互关系
相似相爱	全部关系都为爱情
爱の传道师	爱情与友情的关系主导
运命共同体	爱情与协调的关系主导
二人の世界	爱情与个人的关系主导
心の友	全部关系都为友情
恶友	友情与嫌恶的关系为主导
千载一遇	友情与对立的关系为主导
朋友	友情与个人的关系为主导
热い友情	友情与竞争的关系为主导
一家团らん	全部关系都为友情
圆满家族	家族与爱情的关系为主导
ファミリー	家族与友情的关系为主导
共存共荣	家族与协调的关系为主导
心は一つ	全部关系都为协调
一莲托生	协调与友情的关系为主导
利害の一致	协调与嫌恶的关系为主导
一期一会	协调与个人的关系为主导
共に战うもの	协调与竞争的关系为主导

消极类称号一览

称号名	相互关系
犬猿の仲	全部关系都为嫌恶
腐れ缘	嫌恶与爱情的关系为主导
反面教师	嫌恶与家庭的关系为主导
相互不信	嫌恶与队里的关系为主导
天敌	嫌恶与竞争的关系为主导
ライバル关系	全部关系都为对立
修罗场チーム	对立与爱情的关系为主导
反抗期	对立与家族的关系为主导
派阀争い	对立与协调的关系为主导
孤高の战士	全部关系都为个人
借りてきた猫	个人与家族的关系为主导
孤立无援	个人与嫌恶的关系为主导
ツッパリ军团	个人与对立的关系为主导
孤军奋斗	个人与竞争的关系为主导

这些称号的不同影响到连携的发动和获得的光玉。另外还需要注意的是敏捷度直接影响到连携的顺序。

MP的获得方式是通过完成各地的女神事件获得或者通过战斗后获得女神高评价获得。总共有9位女神，每位女神都有自己喜好的战斗完结方式，满足了这种方式就会获得该女神的MP



↑机器人也是一个成长方式非常自由的种族。

奖励，同时为了获得更好的评价，还可以收集每位女神喜好的物品送给她增加好感度，这些物品大多需要采掘来获得。具体信息可以看文末的缪斯系列研究。

只要手里携带着各种丝线，战斗的时候就有概率发生连携攻击，连携攻击的好处是可以将后行动的角色直接提到现在来行动，并且角色使用的技能威力也会增强，缺点则是被连携者的攻击目标会变成和发动者一致。而各种关系交织在一起，就会有可能发动多次连携同时出现的情况，游戏中称为“连携升华”。连携升华后，技能就会发生进化和改变，性能将会大大提升。比如超能力者的“稻妻”，强化后就会变成“召雷”，连携之后更能进化为“天雷”。

发动连携需要的丝线有一定的排列顺序，大抵上排列顺序越靠前，发动概率就越高，放在后四个格的丝线很难发动。

斗技场与魂之暗域

游戏发展到中盘会出现斗技场，斗技场战斗中会出现近乎BOSS的多数量敌人，战斗难度比较高，战斗胜利会根据称号的不同而获得不同的道具奖励。有兴趣的朋友可以在这里刷一刷珍贵道具。

缪斯女神剧情

随着游戏进行玩家会遭遇世界各地的几位女神，解决与她们相关的剧情事件就可以获得MP的奖励，同时以后的战斗中如果遵循女神喜好的战斗方式就可以获得评价而得到MP。另外，还可以通过赠送她们喜欢的礼物来提高好感度。

宝箱和挖掘

游戏中地图迷宫中到处分布着宝箱和采掘点，宝箱中能够获得补给物品道具、武器、防具和秘宝。采掘点使用采掘技能后出现宝箱，通常会获得武器防具、送给各位女神的物品道具。



↑只要把握系统的要领，就可以游刃有余。

游戏流程与要点详解

开场剧情后，进入选择角色的画面，分为人类、超能力者、机器人以及怪兽族。详细的情况见文末种族研究。需要注意的是，显示在地图画面上的是队伍第一位角色，而排在前面的角色，战斗时会受到更多的攻击，所以恐怕好看与实用不能两全——虽然我觉得机器人嘎吱嘎吱地在前面走也是很有趣的，但那些想用超能力御姐打头的玩家恐怕还是要失望的（笑）。

人类擅长使用武器，随着战斗会不断成长提高能力，男性角色更偏重于力量，女性角色泽更偏重于速度，能够装备各种武器和防具，属于综合性的种族。



超能力者族擅长使用技能，同人类一样会随着战斗提高能力，不过其发展的方向更偏近

于魔法师，能够虽着能力提高习得更多的技能。而武器和装备方面相对薄弱很多。

可装备强力道具的机器人，不会随着战斗而提升能力，完全依靠装备的道具来提升能力，如装备恢复体力药剂可以增加自身的血量等等。

怪兽族则是可以变身。同样不随着战斗提升能力，主要通过食取战斗随即掉落的怪物肉发生形态变化，不断进化提升能力。而这种变化具有一定的随即性。初期可选择3种类：恶魔、施莱姆、飞龙，这也基本上决定了怪物的发展方向。

确定种族后，进入选择角色外貌的画面。

随后是选择角色的主颜色

确定角色姓名

最后看一遍没什么问题选择第一项“是”正式开始游戏。



夜深人静，主角被父亲从睡梦中叫醒，并授予他道具秘宝“精灵の镜”，同时获得技能“秘宝探知”。随后父亲出发离开了家远行，临走前让主角照顾好母亲。

就这样随着时间流逝，主角不断成长，一转眼已经是一位帅气十足的青年了。随着年龄的增长，主角心中长期掩埋的寻找父亲之愿望逐渐升华，终于有一天对母亲提出了这个请求。通达的母亲让主角不用担心自己，年轻人是该到外面去闯一闯。主角向母亲保证自己将和长期失踪的父亲一起回来。

旅途的开始

主角去学校与老师告别，老师跟主角讲述了关于世界秘宝的事情——当然主角年幼时，父亲给他的也是秘宝的一种。正说话间，伙伴们出现了，可以选择3名同伴随行。根据种族的特性玩家可以自由选择，需要注意抗打、魔法、辅助相配合。另外需要注意的是，最后一个种族怪兽族，有3个种类可以选择，能力随着成长也会有所不同。

选择完毕后，老师告知我们想要旅行的话，需要前往北的洞窟。出房屋，走到地图右侧的提示符号处，发生剧情，看来老师对主角一行人放心不下，所以决定一同前往。对话中，老师教习了关于道具使用、遇敌战斗等系统，需要注意的是，武器道具有使用次数限制，按Start进入系统菜单，进入装备项目武器名称后面的数字就代表了耐久度。

村后沿着道路一直向北，在最北面的边沿发现洞窟，进入后一直向右侧走，走到底来到地下2层。2层前往3层的入口在地图的右上位置，走地下再爬平台过桥可到达。3层走到提示出口处，遭遇BOSS战，战斗比较轻松，没什么难度。胜利后剧情中，老师返回村子，主角则继续北行。



来到地图提示的地点，遭遇2只大苍蝇欺负少女事件……战斗很轻松，胜利后作为报答救命之恩，少女给了主角500MP。剧情后，左行来到旅立ちの町。



刚一进入，就看到了貌似主角父亲的人东张西望。随后向北走到路口右转在提示点处发

现父……呃？可惜似乎是搞错了。进入最右侧的提示酒馆房间，与屋内的红衣弹琴的女子对话，发生剧情，对话中可以选择第一项听对方弹奏，没弹2下对方就停止告辞了……随后进入宿屋，右侧数第二个房屋，在屋内左转进入混合卧室，与窗口的绿皮怪物对话，嗯，原来是道具存放仓库管理人。最后和左侧的提示点粉色怪物对话，对方是百问通指南……



随后出村继续北行，走到底左转来到イシスの神殿，进入后走到底与提示符目标任务对话，发生剧情，主角一行人打听关于父亲的行踪，据说似乎去了西面的古き神々の遗迹。随后获得了秘宝“不死鸟的瞳”，接下来的目标是西面的森林。

主角向西走穿过森林到达新的版面，北行一段距离就可以看到北の町。在这里整备下，继续前进吧。出村子向南上走过版，继续南行走到东南方，发现古き神々の遗迹。进入后发生剧情，接下来又是系统教学，对话后进入ミューズの园，会有一扇门可以进入，随后和怪物对话，可前往运命の城会见命运女神，进入后走楼梯到底和红色的水晶对话，第一位女神就会出现，从她这里可以使用MP来购买相应的命运之丝，有条件的话建议多买些。



回到遗迹后继续深入，沿着道路走到北面的楼梯到1层-古迹内一楼，随后走到提示的地点处发生剧情。随后来到古迹内2层，接着沿着路不断前进，会在古迹内1层东再次遇到那位女孩，随后走到底进入发生剧情。

秘宝被人抢先一步拿走，对方开门逃跑了，因为没有钥匙秘宝所以无法打开大门，走到右上发现3个宝箱，里面都是秘宝すばやさのマギ、魔力のマギ、力のマギ。获得秘宝后，就可以打开左侧的大门出去了。来到外面发现抢夺秘宝的人遭到了袭击身负重伤，临终前告知主角一定要阻止アシュラ的野心，剧情后从左上的出口返回大地图，就这样众人返回了イシスの神殿。

攻略要点

初期剧情之后，系统逐渐展开，玩家可以在这个部分熟悉一下系统，如果觉得不合适的话重开进度调整队伍角色也可以。小地图上有许多地方都有叹号标志，这说明那里有事件发生，要时刻注意一下，不要错过了。

阿修拉之战

在イシスの神殿遇与カイ对话，对方得知秘宝被アシュラ夺走，决定和众人一起前往アシュラ的基地。カイ加入组队，随后前往北的町北面的要塞アシュラの基地。

由カイ打开门进入アシュラの基地，第一个版面走左上方向来到2层，2层走右下方向可看到通往3层的入口。4层的入口楼梯位于3层的左下方。来到4层绕路进入北面5层的入口楼梯。5层沿着道路走进入楼梯到达6层，在6层直接面临的是一场BOSS战。

BOSS攻击力相当高，不过还好血量不算太厚，而且有NPC助阵，搭配得当即可轻松击倒。胜利后发生剧情，怪物已经将秘宝送往了アシュラ本人所在，随后它进行了自爆，随后需要向上跑脱逃，不过不要忘记2侧的宝箱，里面是3件新的秘宝：炎のマギ、巨人のつるはし、防御のマギ。剧情后，カイ脱离队伍，向北走就可以进入天の柱，通过传送点前往第2世界。

到达天界，向右上走进入天界·联络通路，座搭正前方的升降台来到第2世界.沙漠的町周边，向南走几步来到沙漠的町。

町内右上的酒馆内，与老板对话可开启有关称号的教学，并且可打探到一些机密的消息。随



后与酒馆内左上的弹琴女对话发生剧情，对方又询问是否愿意听她一曲，选择第一项听毕离开酒馆。走到町内左上的提示点处，发生剧情，一位机器人女子遭到了强盗的袭击倒在路上。

出村后向西面走，找到地图的提示点，获得道具思考回路，返回沙漠的町，依然去到刚才躺地的女子处，将思考回路装回去，原来是机器人启动了。可是对方叽里呱啦的说了一堆完全听不懂。随后出町，在地图的右下方位找到了第2个零件。

接着南行过版，注意这个版目前是无法分辨方位的，大致方向正前方会找到第3个零件。最后1个零件位于アシュラの塔附近。这里需要注意要获得1个返回使用1个，全部获得使用后，这名缪斯加入，同时获得250MP奖励。



接下来继续前进向南走过版，在西南方位中部地区发现アシュラの町。在アシュラの町内感叹号处发生剧情，了解到南面的アシュラの塔所在，随后出町继续向南边走发现アシュラの塔。（这里不去阿修拉之村直接去塔也可以，不过这里可以补给一下。商店中有卖15次使用，价格17000的治愈之杖，是游戏后期实用的装备，但是现在还不用着急）。

阿修拉之塔内的敌人比较强，需要提前做好准备。1层一直向正北方向走进入门来到アシュラの塔通络通路。随后绕行来到2层，随后一直到5层的路线都是一样的。进入5层遭遇小BOSS。



这个BOSS难度不高，尤其是BOSS有明显的火弱点，几把火就烧没了。胜利后出现了面具人，对方表明自己也是为了对付アシュラ来的，所以志同道合的加入了我方。向前走几步，在侧面的提示符号处发现一位被关押的缪兹女神，当然要英雄救美了！随后进入正北的门来到6层，这里请走右侧通路，左侧有机关会落下。在7楼靠近入口的房间内战胜小BOSS鬼，可以获得牢房钥匙，随后返回5层，在提示符号处救助缪兹女神，剧情后获得250MP。之后继续前进来到8层，没有分支，跟着道路走即可。缪斯旁边的牢房中有宝箱，愿意去拿的话就去上层，在落穴机关处故意落下即可获得。

最终主角一行到达了塔的顶层10层，在最终的房间见到了アシュラ，他抢夺秘宝一方面是为了获得力量另一方面是为了不断削弱カイ力量而置她于死地。原来它已经派出变小的恶魔侵入カイ的体内。得意洋洋的阿修拉对我方展开了攻击。

战斗一触即发，BOSS的4连击和全体魔法



地狱之火都相当强大，如果能力值不够还是需要提升下等级才行，主要攻击还是依靠连携，这样才能在最短时间内消灭BOSS。战斗后获得“素早さのマギ”、“魔力のマギ”、“冰之のマギ”、“稻妻のマギ”、“毒のマギ”、“犬神の像”，注意会有提示按叉键发生的事件，不要错过了。剧情后会直接返回イシスの神殿。

一行人前往神殿内找カイ，发现カイ已经病发倒在地上，与出现的精灵对话获得“防御のマギ”，只有巨人族才知道拯救カイ的方法。随后前往通天住，传送至第3世界。

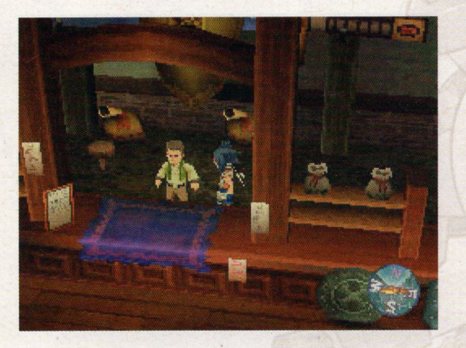
攻略要点

阿修拉算是游戏开始之后第一场有些难度的BOSS战，原因是其必杀技四本の腕一出，必定秒杀我方角色，所以如果不能速战速决，确实非常头疼，不过这家伙有个明显的弱点，就是它弱睡眠和麻痹……如果有超能力者或者怪物的话，对着它用一个SLEEP，就可以稳扎稳打了。其血量并不是很高，如果运气不是太坏（比如对方醒过来之后早早一拳打死了会催眠的），通过应当还是没问题的。

拯救カイ作战！

首先走一遍挖掘全部的挖掘点，然后进入正中间的巨人的町，町内左侧的提示符会讲解关于死亡斗技场的系统，其实就是联网刷BOSS战，最大支持4人。在这个模式中用掉的武器不算真正消耗，而队友的关系也会暂时清空，完成战斗之后会根据战果和队伍称号给予道具，反正没有成本，所以不妨瞎试试。

走到巨人の町右侧的提示点，发现了主角的父亲……这次是本人……虽然主角希望父亲跟他一起回家，与母亲团聚，但是父亲依然一



心想要收集秘宝，还跟主角做好了决定，剧情中获得了“稻妻のマギ”。正中间的提示点又是酒馆内音乐免费听。随后绕行到最北面的房屋内，与屋内的店主对话，询问是否有拯救カイ的道具，从店主处了解了关于巨人遗迹的事情。

出门后再次来到酒馆，与粉红色衣服的男子对话，对方告知了前往巨人遗迹的位置与方法，

需要装备“破坏”技能打开通路才能够进入，随后对方给了主角导航道具“风的道标”。出门后跟随着提示点前进，遇到蝴蝶妖精，对方竟然想光天化日之下抢夺主角的秘宝……主角在坚决拒绝后被变成了一只蝴蝶，她随后还留下了话，只有主角想通了交出秘宝才能够还原。



妖精离开后，主角和2只蝴蝶聊了起来，得知蝴蝶妖精失去了记忆，想要恢复她的原貌需要道具“解咒の蜜”。首先前往酒吧老板处与他对话直接获得“秘密のお果子”，在村右边道路上与翅膀妖精对话，用“秘密のお果子”换得“妖精のガラス瓶”，再到宿屋下面的湖水岸边提示点处获得“巨人族のしずく”，最后与湖水左面闲逛的花头蛇身的怪物对话制作得到“解咒の蜜”。最后回到右侧道路提示符处，给蝴蝶妖精使用了“解咒の蜜”使其恢复了记忆，蝴蝶妖精解开了主角的咒文，同时作为报答交给主角250MP。

出村向东走过版，来到爆破符号装的巨石前面，装备技能“破坏”粉碎巨石发现入口。通过通道进入巨人遗迹。

首先在右下房间内的正北部角落获得秘宝“力のマギ”。随后前往地图的右上的房子，此时可以解除封印进入，进入分别在内部左下角获得“铁ゲタ”、右上偏下获得“ミスリルの盾”。随后爬上桌子附近的梯子，在桌子上的宝箱中获得“ちいさくなーれ”。这样就可



以回去可以去救カイ了。

返回第1世界的イシスの神殿。调查躺在地上的カイ，使用“ちいさくな一れ”进入她的体内。目的是前往カイ的大脑部分，不过目前无法进入，走地图下面的入口收集必须的秘宝。

カイ体内上半身：最左侧道路，过版后カイ体内右手，在第二根手指处调查获得“冰のマギ”。

カイ体内上半身：左数第2个入口进入カイ体内下半身，接着前进到右足部分，在大拇指端调查获得“毒のマギ”。

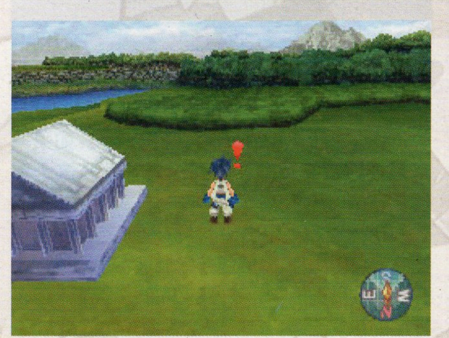
カイ体内上半身：左数第4个入口进入カイ体内下半身，接着向下走过版来到左足部分，在小拇指端调查获得“魔力のマギ”。

在カイ体内下半身入口左转向上进入来到胃肠部分，在胃部顶端发现“速早さのマギ”。

カイ体内上半身：中间的入口到达心脏，在心脏某端也就是道路的最里面，调查获得“力のマギ”。

カイ体内上半身：最右侧的入口到达左手，左手食指处调查获得“炎のマギ”。

全部收集完毕后，返回头部，从最上面的入口进入脑部。沿着道路走到提示符处，遭遇BOSS战。该怪物能够使用麻痹攻击，好在攻击力防御力不算高，难度不算太大。胜利后调查



光点获得道具“妖精のりんぷん”。这样カイ就被救活了，主角一行人也踏上了前往新的世界的路途。离开神殿走到大地图提示符处发生剧情，剧情切入杂兵战，全灭后正要离开，忽然身后出现半人马女子，声称主角抢了她的生意，不由分说就动起手来。随便应付（全员选择什么都不干）1回合就会停战，同时获得250MP。接着前往通天柱步入第4世界吧。

攻略要点

战斗的难度此时随着我方队伍的成型而逐渐降低，不过要记得稍微节约一下钱哦。到了第四世界能去的地方会多起来，敌人种类也有所提升，吃肉之前记得规划一下，免得越吃越弱。此时道具栏开始紧张了，大家注意点道具分配吧。

第四世界的冒险

初踏入的土地名为天柱的周边，一直想地图的正南方走，过版后走到アポロンの神殿周边，アポロンの神殿神殿就位于南面不远处。

进入后走到最深处与阿波罗对话，对方对于主角除掉アシュラ表示感谢，认定主角为拯救世界的大英雄，作为感谢送给了主角见面礼秘宝：“太阳の松明”。这样就可以回到阿修拉之塔的区域了，视野会变得开阔起来。

对话完毕后离开神殿，前往临近东北方的リンの町。整顿下装备后前往酒馆，在那里再次听歌女的弹奏，终于听到完整的音乐了，此时对方表明身份，她也是缪兹女神，对话完毕后获得了250MP。在村子里打探消息，得知一名少女去山上采药但是失踪了，去少女家中了解情况后离开リンの町向正北走过版，继续北行进入山の洞穴。

从一进门的洞进入，右行进入地下一层，



攻略研究

可开启宝箱获得エルメスの靴。随后出洞绕行至上面的洞口进入。随后的是单一路线前进，来到地下3层，北面有2个入口，左侧进入开启宝箱可获得“ロケットパンチ”；右侧继续前进。地下4层爆破点处使用技能破坏，随后来到5层。

5层提示点处发生剧情，途中救助了リン，继续前进就会遭遇BOSS战，山の神BOSS的特点是攻击力非常高，而且由于是机器，免疫大部分状态，所以这里没什么其他方法，使用连携攻击争取打出最大伤害吧。



战斗胜利后获得秘宝“冰のマギ”、“毒のマギ”、“奇迹の罗针盘”。胜利后众人跟随リン来到她的家里，没想到父亲竟然在这里，而且琳居然也叫他父亲。主角认为父亲背着主角的母亲在外面成家生女，于是一怒之下离开，路上思考着怎么跟母亲交待此事。最终他还是决定了继续收集秘宝。剧情后一直南行来到了海边港町。

攻略要点

山神的洞窟比较长，要注意节约特技和武器，而且一旦落入五层和琳合流，是无法中途出去的，如果打不过山之神就会非常难过。出于种种原因，到达这里时队伍能力不够高的话，其实可以先去南方的港町买一个秘银盾给队友装上，战斗中使用盾的话可以很大程度上削减伤害。

解决了山上的事件，主角一行又来到了海边的港町。在港町左下方的酒馆内和绿色的鱼对话，发动小剧情，可以了解到海底火山龙神的情报。与宿屋旁的女子对话了解到关于“人鱼的遗产”剧情。

与道具屋内的黄头发女子对话，接下来需要购买道具店价格50的恢复药，然后再卖掉，反复买入卖出几次，出道具店再进入发现女子已经消失，向老板一打听，原来她已经攒够了钱回家了。离开港町前往南面的海底火山。



向南走下水，就来到了海底火山周边，走到地图西面的提示符号处按A键触发剧情，前面道具店中的黄发女子正在被怪物骚扰，干掉怪物后对方表示感谢，而且认出了曾在道具店见过的主角一行人，就这样对方赠送了250MP给主角作为感谢。

走到海底火山周边地图右下边缘的提示符号处，遇到了传说中的龙神，对方给了主角三个选择：

1）切入与龙神的战斗，龙神很强，以现在的等级基本没可能胜利。

2）获得3W钱。

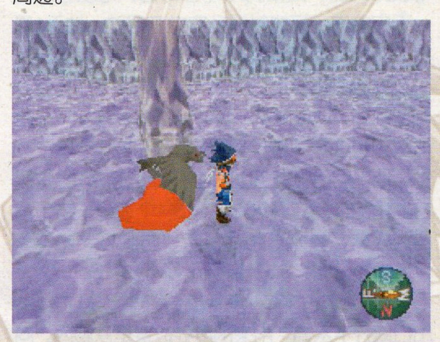
3）获得防具エァバッシュ，全能力增加5的好装备。



解决之后，龙神就继续睡觉去了。如果一定想要打败龙神的话，可以先不顾及这个事件，留待以后再来。

进入海底火山周边地图的西南方洞窟内到达海底火山内部。1层部分区域被岩浆覆盖，走在上面会受到伤害而不停的少血，2层的入口在地图的东北位置。2层的2个宝箱左侧的是力元

素，右侧的是空的，且设定有爆炸陷阱，可以使用拆除技能去除炸弹，通往3层的入口在南面。通过3层到达4层，4层入口右下的宝箱里是ファイアの书（火焰魔法），4层西面有可恢复全部体力的恢复点（不过不回复技能点），5层的入口位于东北。5层走到底有3个宝箱：秘宝“真实の瞳”、“炎のマギ”、“防御のマギ”。随后走南面的出口返回火山周边地区。随后在港町整备后，前往大地图东面过版来到光的洞窟周边。



光の洞穴：光の洞穴地形比较简单，沿着道路前进就行了，如果之前没有得到真实の瞳的话就会看不清路。2层的2个宝箱，左面的是爆炸陷阱，右边的是力元素。3层右分支走到底宝箱获得“巨人的小手”，左分支前往4层。

5层右上角宝箱获得“怨みの剑”。7层左侧宝箱：秘宝“稻妻のマギ”、分支路走到底宝箱获得秘宝“幻惑のお香”，最右侧宝箱“魔力のマギ”。随后从北面的洞口出洞。到此第4世界的秘宝收集完毕，返回通天柱前往第5世界。

攻略要点

龙神很强，单体攻击一下会对我方造成600以上的伤害，还是以后再来比较好。维纳斯的世界打完后可以获得伊西斯之盾，带上这个秘宝再来打的话会比较稳妥。一人防御+一人回复+两人输出慢慢消耗也好，一人开盾或者回复，三人连携速度推倒也行，怎么打就看各位了。

父亲，逝世？！

第5世界入口在第4世界入口的左侧。ガーディアンの町是第5世界第一个目的地，位于通天柱的南面。在ガーディアンの町内与提示符号的村民对话，了解到关于ガーディアンの基地的事情，并且听闻在酒馆内听“勇者のテーマ”会有什么秘密。

前往村内右下酒馆，调查内部左边的点唱机，选择“勇者のテーマ”。之后出现隐藏入口，突然出现了士兵，以主角知道了不该知道的ガーディアンの隐藏基地为由将主角逮捕。剧情后身处监狱内，向前走2步发生剧情，主角的父亲突然出现，而且被士兵称为“大佐……”，在他和看守耳语几句后，主角被释放了。随后于看守对话，按X键触发小剧情。从牢房房间出来，沿着道路绕行到北面，走北面3个入口的最下面的那个来到地下2层，然后直接向下走进入来到地下3层，跟着走正北面的入口进入后找到了父亲。父亲二话不说，只撂下一句今天你累了，早点休息……然后扬长而去。画面转到了休息中的主角，忽然天摇地转、火光冲天，离开房间发现这里已经到处是怪物了，在地图右下角提示符号处遭遇小BOSS，很简单，连携秒之，随后建议前往地图左侧的房间内开宝箱，其中有秘宝“大树の叶”。

前进过版在地下2层遇到父亲，在这紧要关头，主角对于父亲背叛母亲的事情提出质问，但是情况危急，最终还是决定先脱逃了再说，剧情后父亲加入组队。

前往提示点处发生剧情小BOSS战，随后在1层再次消灭小BOSS，顺利脱出ガーディアンの町。在返回通天柱的途中遭遇剧情强制BOSS战。没什么难度，干掉BOSS后得到秘宝“炎のマギ”，对方告诉主角，父亲的养女リン被带到了另一个世界，为了拯救リン，众人前往下一个世界。注意一定要收集全部的秘宝才能前往下一个世界。

从第5世界升降台向右走可进入“小世界”。一



↑妖精系的怪兽性能都很不错，值得使用。

攻略研究

直前进忍者的町外，父亲为了救リン，临行前将秘宝“天使之翼”交给了主角，并且嘱咐主角照顾好母亲，随后1个人与敌人对战，最后同归于尽。迷茫的主角和同伴们正打算送リン回家，没想到敌人居然又出现了，剧情切入BOSS战。BOSS能够使人盲目，不过在连携的攻击下，没有过多施展的机会，胜利后获得“毒のマギ”。

众人返回リンの町，主角与リン母亲对话，原来主角的父亲只是代替失踪的朋友照顾这对母女而已，这间房子也是那位失踪同僚的。リン母亲交给主角父亲的信物秘宝“神木の杖”。虽然主角寻找父亲的目的已经没有了意义，但是主角还是希望继续寻找女神的像。

攻略要点

到此玩家的队伍应该都已经有了相对稳定的组合，不过如果只是一种队友关系的话，光玉是得不到升级的，所以等第三位命运女神苏醒后，可以请她把队员的相互关系砍掉重练，这样可以在支线剧情中获得新的光玉来强化丝线。

女神的大都市

从小世界入口左行坐升降台落下可来到第6世界。出了传送口，发现眼前是一条漂亮的大路，一路来到ビーナスの大都会。前往ビーナスの大都会内部右边方位的提示点处触发剧情，得知最近总是地震，似乎有什么原因。随后从地图左边的双通道过版来到ビーナス宫殿前，一直直行进入宫殿内部。跟着一直想正北走，穿过2个版面来到ビーナス宫殿奥间，与维纳斯对话，获得出城许可。

随后原来返回宫殿前ビーナスの大都会区域，与路边的提示点女子对话。随后从ビーナスの大都会最北面的区域右上的出口离开都市。向西北方向走来到アントニーの村。



进入安东尼之村后，先触发剧情与村内宿屋前提示符号的年轻男子对话，得知下水道与古き神々の遗迹的关系。然后前往村子东北方的下水道入口。地下1层右下的宝箱道具为速早さの素。地下2层右边的牢门可以打开，里面是BOSSやどかりん，干掉BOSS后得到下水道的钥匙，随后单线路向下走。注意这个小BOSS是可以掉肉的，如果有用怪兽的话，可以考虑凹一下它的肉，可能对提升实力有帮助。地下3层右上的牢门使用钥匙打开，进入后4个宝箱，左下方的是怪物陷阱，其余3个分别为秘宝“稻妻のマギ”、“冰のマギ”、“圣なるお守り”。同样敌人也会掉下现阶段没有的肉。

地下4层的入口位于地下3层的右下角，4层右上角的牢门打开进入依然是4个宝箱，右下角的为怪物，其余分别为秘宝“防御のマギ”、“魔力のマギ”、“素早さのマギ”。

地下5层右下角为爆发陷阱宝箱，从右上的出口离开下水道。出来的所处位置是宫殿内。向南走离开宫殿到达ビーナスの大都会。



再次来到ビーナスの大都会之后，与地图左侧提示符号处的女孩对话，说话间突然发生地震，地图上出现了火山，从北面的出口离开大都会一直北行会发现火山入口。

火山的迷宫非常的长，进入之前要清理好身上的装备用来拣东西，回复道具也要备好。1层沿着道路前进一会，会发生剧情，似乎有人在跟踪主角一行人。2层入口附近的宝箱是怪物陷阱，如果没信心可以不去惹它。

继续前进来到2层。2层走到右边桥上，再次看到跟踪的安东尼。3层的爆破点破坏后可以得到恢复道具。从左下入口来到火山4层。前进途中发现后面的安东尼尾随着紧紧跟着主角。5

层北面的宝箱为爆炸陷阱，可以解除后获得武器珊瑚の剑。右下的爆破点破坏可得到フレームソード。右下宝箱为魔力の素。6层的宝箱内可获得武器魔术の杖，爆破点破坏获得“火炎放射器”。7层最北面的出口附近开启宝箱获得“こぴとの勾玉”、“毒のマギ”、“炎のマギ”、“力のマギ”，随后剧情，安东尼冲上来抢走了主角的秘宝“力のマギ”，剧情后众人返回ビーナスの大都会。

来到ビーナス宫殿，进入左上的入口与提示点处的ビーナス对话发生剧情。ビーナス正要逼迫前面对话的女孩放弃爱情，此时偷走主角“力のマギ”的安东尼赶到，他想依靠这个秘宝击败ビーナス，求助自己相恋的女孩。凡人怎么可能是神的对手，眼看一对恋人要遭遇不测，主角众人赶到，与ビーナス对话：喂，法海二世你管得太宽了……”，切入BOSS战。

ビーナス魔法攻击无效，且擅长使用火系全体魔法、即死魔法、混乱魔法，非常难缠。要全力发动连携给与其伤害。胜利后得到秘宝道具：イージスの盾、魔力のマギ、防御のマギ、冰のマギ、稻妻のマギ、毒のマギ。就这样有情人终成眷属，事情得到了圆满的解决。接下来返回通天柱前往下一个世界。

攻略要点

BOSS前几回合会使用伊西斯之盾免疫一切攻击，所以一开始不忙砸她。她拥有属性免疫的技能，超能力者可以事先换上魔法剑一类的武器或者干脆放弃攻击安心做辅助恢复工作。此外由于她拥有各种状态异常攻击，所以如果有机器人的话，一定要弄到前面去顶状态，这样就可以浪费其行动机会了。战后得到的伊西斯之盾是可以给队友装备的装备者战斗时可使用无限次的圣盾，效果非常好（免疫一切异常状态和属性攻击，武器伤害减半），可不要用上瘾哦。

从天之通路来到小世界2，向西南方走到达レースの町，在右上提示点房间内与4号前的怪物对话，选择第一项，随后驾驶恐龙前进。一直前进到达提示符触发剧情，接着继续前进，如此反复到达第4个提示点遭遇怪物。虽然怪物的破光弹攻击力非常高，但是依然无法抵抗主角的1套友情连携。

赛龙胜利后得到秘宝力のマギ、素早さのマギ、炎のマギ、龙の角笛，同时获得新的技能“高速移动”。接着继续前进到达终点完结。在レースの町整顿下装备前往通天柱，目标第7世界。



大江户时代剧

初登大陆处于江户城周边。前往地图东南方位的城下町。町内向北走在提示点处发生剧情，3个天　　武士不由分说就动起手来。胜利后3个怪人正要逃跑，遇到1位女忍者，剧情后离开城下町，从地图右边的出入口过版，前往本内的日本桥。



出村向东日本桥，前往町内提示符号的房间内，遇到了前面出场的女孩お玉，根据她的情报，越后的屋有秘密的交易存在，主角一行人随即赶往城下町。前往町内的武器道具屋，与店老板对话，得知南面的船着场有船到达。

到达位于地图的最下面的船着场，地图的右边入口上船。在越后的船下船舱的北面提示点处遇到了お玉，经过检查船内是违禁货物，お玉加入组队，众人前往奉行所去报官。

众人来到奉行所，当局听到お玉的报告后，立刻派人前往船着场调查，同时命令士兵前往越后屋捉拿店老板问话。士兵随后带来了店老板，而去船舱搜查的士兵回来却禀报并没

有发现お玉报告的违禁货物。就这样由于证据不足，店老板被释放。事后返回お玉的居所，忽然传八身受重伤出现，お玉让他们躲藏起来。没过一会，官兵赶到追查越后屋的盗贼，而且据说貌似传八，お玉则说传八出去游玩去了。随手从受伤的传八那里得知，越后屋地下有古怪。

和一行人再次来到城下町，直接前往武器道具屋越后屋，发现店老板不在，进入右侧前面无法通行的后门，来到地下，走到提示点处发生剧情。原来是将军与店老板勾结，共同进行违禁品的买卖，难怪发现的违禁品会不翼而飞。主角一行人当即冲入，将军仓惶而逃，随后剧情切入对店老板、天诛组的战斗。战斗的难点在第一个回合，对方人数众多，一定要争取时间第一时间群体攻击减少敌人的数量。女忍者お玉的麻痹技能可以灵活使用。胜利后，众人返回お玉屋，随后确定敌人是将军，ローニン加入，众人前往城下町左上的江户城。



一行人冲入江户城，首先与门卫对战，全部是机器人，用魔法一回合搞定，随后穿越江户城外郭进入城内部。江户城1层、2层的宝箱都是空的且有陷阱，3层右边宝箱内有道具からだのもと、源氏的小手、ミサイル。

4层中间的宝箱房间发生剧情强制战斗，为对杂兵的2连战，还是相当有难度的。胜利后开宝箱获得“ドラゴンソード”。5层左边角落宝箱开启获得ドラゴンの盾。最后北行来到了将军的居室，走到感叹号处发生剧情切入BOSS战。

将军能力一般，不过会使用全体混乱术，如果提前装备了防止异常状态的防具战斗会轻松很多。胜利后，将军忽然召唤出了类似怪物的“父亲”，没想到对方因为将军太无能而直接秒杀了将军。随后画面转到了房顶月下，与大御所对话，他想收集秘宝的原因是获得强大的力量，随后切入BOSS战。由于有援军ローニン帮助，所以战斗比较轻松，使用他的治愈可以很好的恢复我方其他同伴体力。战斗胜利后获得秘宝“稻妻のマギ”、“素早さのマギ”、“毒のマギ”、“月兔的耳”，获得技能“先制”。事情终于告一段落，ローニン和お玉将会有着美满幸福的未来，而主角一行人则继续前往下一个世界。



攻略要点

此时BOSS的实力还是那么的糟糕，但杂兵的实力逐渐开始提升——起码数量有了很大提升了。而且这里要注意一点，就是解决问题之后，越后屋就不营业了，所以诸如坦克一类的武器可以考虑囤积一点。此外就是武器店里的光束刀，从这里往后很长一段时间都没有更好的速系武器，所以如果队里有女战士的话，常备一把囤货也是很有必要的。

决战前的小插曲

通过天柱，主角一行来到了小世界3，这里只有一个建物：意地恶なダンジョン。直接北行进入意地恶なダンジョン地下1层，宝箱秘宝“大地的身体”。如果只想快速通关的话，拿了这个东西就可以回头去下一个场景了，如果想要探索迷宫内部，则需要做好充分的准备，起码身上要空出许多地方来装道具……

最东边的2个入口，都为前往1层另一区域，该区域右上的2个宝箱为“体元素”“力元素”。另外1层还有武器防具ドラゴンアーマー、オーガキラー。通往2层的入口在最左侧区域的中间。

地下2层，宝箱道具すばやさのもと　まりょくのもと　ネコのツメ　バルカンほう，没有秘宝。

地下3层，宝箱道具エリクサー　ビームラ



↑使用连携系统可以将速度慢的单位强制提前行动，很有效。

イフル　ヤマアラシ　ドラゴンソード，没有秘宝。

地下4层，左侧分支前进过叛走到底，宝箱レオパルト２。右侧分支继续前进，随后的路线中，正中间这条可前往恢复点（当然需要地图特技）。

走右侧分支迁往地下5层。5层完全是选择分支的迷宫，通往6层的入口在第一个叛走左分支，第二个叛走最右边的分支，第三个叛走左数第三条分支就可到达地下6层。随后依然是没什么大意思的迷宫，随后穿越地下8层来到出口。

在迷宫的外面提示符号处遇到怪物发生剧情战斗，敌人依然是数量取胜，想要胜利的话还是需要一定的RP的。随后返回通天柱。

迷宫中可以取得不少顶级武器，包括与一の弓、核爆弹、玻璃之剑等，要筹划好使用方法。尤其是玻璃之剑，如果能连携时使用的话，会发动终极冲击对敌全体构成巨大损伤，很帅的武器，可惜只能用一次……

攻略要点

出门之后可以与黑色史莱姆对话进入新地点“魂之暗域”，这里和地狱斗技场一样是进行BOSS战的场所，不同的是每个课题都是连续战，BOSS实力很强，正常流程到这里的话，还是省省吧。可以和联机的朋友们一起来攻略，打完后有可能得到珍贵武器防具。

瓦尔哈拉之园

到达第8世界后前往南面的バルハラ m殿。バルハラ m殿1层左上的入口进去是宝箱，获得武器ディフェンダー。1层正北的出口进入到达2层。バルハラ m殿西殿4层会遇到有分支入口，左上的入口是通往5层的入口。随后沿着道路一直前进即可，最终在8层遇到了……流程中负责复活主角的神オーディン。没说几句话就开始了无理由的战斗……虽然オーディン强大无比，物理攻击和全范围雷击杀伤力都很大，还好血量不算太厚，发动连携尽快消灭他。胜利后，オーディン交给了主角秘宝力のマギ、魔力のマギ、防御のマギ、稻妻のマギ、炎のマギ以及“正宗”。随后进入オーディン身后的门，经过东殿联络通路到达新的通天柱，经过连续的升降台到达了第9世界。



攻略要点

如果之前从没有练过级的话，奥丁会是让玩家感觉吃紧的BOSS之一，原因是其攻击的威力太高，如果不慎或者没有准备加血的话容易死人，争取速推掉它进入下个世界吧。如果主角之前阵亡过，奥丁的台词会如图所示，否则会有小小的差别——不过，一旦打过奥丁，以后就没有团扑后重头再来的福利了，而是直接game over。都到了末期了也别太在意那么多啦。

最终决战

最后的町是本世界最初也是本游戏最后的城镇。在前进途中走到提示点处发生剧情，一直深藏不露的アポロン现出了本来面貌，以秘宝为赌注和主角进行战斗，对方召唤出了强力的怪物，该BOSS擅长使用火炎、冰系范围魔法，不过杀伤力不算太大，发动连携数回合即可击败它。胜利后，没想到对方利用主角前面遇到的朋友们作为人质，要挟主角交出秘宝。就这样主角交出全部秘宝，拯救了人质。

アポロン狂笑着扬长而去，正当主角因为失去秘宝可能带来的后果而担忧，主角的父亲突然出现……原来那时候他并没有死啊。从父

亲那里得知，秘宝总共78件，最后一件位于最后のダンジョン中。随后父亲也加入组队，众人立刻前往寻找最后的秘宝。

向西走来到最后的町，这里是最后一个商店街了，有钱就全都花出去吧。之后前往北面的提示点处，与屋内的老者对话，了解了最后的のダンジョンBOSS的情况。出町一直向地图的右下走进入最后のダンジョン。

最后迷宫地下1层向正北走进入后来到地下2层，地下2层右侧出口内为宝箱“地狱车”，左侧出口前往地下3层，过版后走东面的出入口来到3层。

3层走右下口前往4层，4层走正北的口到达5层，4层有恢复点不要错过。5层走左上口到达6层。6层走左上口到达7层，7层走右下口到达8层，8层走左下到达9层。9层左、右侧出口都是前　往同样的宝箱，下方的出入口前往10层。

10层走到底遇到了BOSS，该机器人使用全体激光攻击，杀伤力不小，没什么应对方案，如果觉得吃力就去练练级。胜利后开启BOSS身后宝箱获得最后的秘宝“女神的心脏”，用秘宝开启北面的门离开最后のダンジョン。

前往与アポロン对决的通天柱，利用刚才获得的秘宝开启了大门进入，沿着道路来到了中央神殿。



中央神殿

走到最深处提示点遇到了アポロン，アポロン对于主角父亲生还感到吃惊。随后双方开始了抢夺秘宝的战斗，前4回合BOSS会使用イージスの盾防御，此状态下物理攻击无效，只有用魔法攻击和连携能够造成伤害。第5回合BOSS变身，魔法攻击无效，随后BOSS会使用普通攻击和究极全体魔法フレア进行攻击。战斗到一定程度，由于并没有获得全部的78个秘宝，BOSS自行身体崩坏。（15回合后自灭）虽然击败了BOSS，但是父亲也身受重伤。主角依靠全部秘宝的力量召唤出了女神，女神很轻松的复活了父亲，虽然父亲得救，但是因为秘宝的力量，世界即将崩坏。从这里开始就没有回头路了，在打阿波罗之前准备好吧！

女神要求主角去收拾这个烂摊子……剧情后女神加入组队，进入门内来到了非常阶段。



非常阶段第5层中间遇到了小BOSS战，一个连携攻击搞定它。来到第8层最深处遇到了小BOSS战，依然没什么难度。随后来到最下层。最下层第1个版面走右上的传送点，第2个版面走正北的传送点，在第3个版面提示符号处发生剧情，遭遇最终的防御系统，防御系统共有2体，最后主角和女神分头行事。

BOSS共有3种形态，第1种形态可以看作是4个炮台，全力攻击即可。第2形态会分离出移动炮台若干个，建议先消灭这些移动炮台，最对付系统本体。第3形态不用多说，有点类似变形金刚的合体……BOSS每回合都是全体范围的高攻击力攻击，没有办法，只有强力对抗了。注意恢复一定要跟上，否则会很被动。经过漫长艰辛的战斗终于取得了胜利，随后发生剧情，女神也脱离了组队。主角返回中央神殿和父亲团聚，游戏到此结束。



缪斯系统详解！

↑后期去打低级的敌人出大伤害是很好的赚MP手段。

作为复刻的新要素，本作中，有多达9位的艺术女神“缪斯”协助主角们冒险。在故事流程中帮助她们，她们就会加入。每个缪斯都有自己喜欢的战斗方式。如果在战斗中能够满足她们的爱好，就可以在战斗结束之后得到购买命运丝线需要的MP。而且，如果友好度够高的话，更可以请求她们的协力。战斗中，她们会随机出现，使用各种技巧支援我方，其中不乏非常强力的技巧哦。缪斯的加入没有时间限制，下面就写出各个缪斯的加入方法和使用事项吧。

注意事项

1.可以将各种道具送给缪斯，增加其好感度。增加幅度可以从台词判断。

2.每位缪斯有几件专属道具，送给她们可以大幅度提高好感。一些特定道具，如スペードの结晶、クローバーの结晶、星夜のペンダント、月夜のペンダント等，属于泛用道具，无论给谁都可以大幅度增加好感度。

3.好感到一定程度后，与之对话即可获得协力。

4.除了送礼之外，战斗结束后给予我方MP的缪斯好感也会增加，全协力可能。

5.大部分缪斯的必杀技分为若干种类，出现时会根据友好度高低和敌人强弱自由使用。

——カリオペ——

加入时期：第一世界，古代遗迹前。

加入方法：剧情，学会触发事件，击败两个苍蝇男后加入。

喜好的战斗方式：迅速解决对手。

喜好的道具：くものカケラ、春风のペンダント、风花のブーケ

支援技：Lv1～3祝福の风。效果为全员复活+HP回复。

评点：最早加入，同时也是最稳定的一位缪斯。MP获得方式是十分简单的速杀敌兵，如果队伍里有超能力者或者机器人的话很容易就能做到。不过反过来MP给的也不是很多。支援技能一般来说指望不上，因为概率太低了。

——ポリニア——

加入时期：第一世界，古代遗迹。

加入方法：进入古代遗迹之后就会碰到她，之后在里面还会再碰到一次（在找妹妹梅露）。完成古代遗迹事件后再次进入遗迹，第二个场景即可发现她（红叹号剧情点），对话后加入。

喜好的战斗方式：overkill。造成的伤害大幅度高于对手剩余HP。

喜好的道具：いちごのピンバッチ、星の砂、星の砂糖果子

支援技：ウイニングスター；シャイニングスター；シューティングスター。效果是对敌人一组进行强烈攻击，威力按上述顺序依次递增。

评点：杂兵战中支援技一般可以对敌人构成很大打击，不过她的最大存在意义并非是支援。由于获得MP的手段是大伤害，所以在后期，她是相当主要的MP来源。用练好的角色对着弱敌人狠狠来一下，结束后的MP那是哗哗的来。美中不足的是カリオペ的优先度似乎更高一些，一回合/无伤摆平敌人往往给MP的是カリオペ或メルメネ。

——メルメネ——

加入时期：第二世界，阿修拉之塔。

加入方法：在牢房中见到她，之后去上层打败小房间中的杂鱼敌人获得牢屋钥匙，回来开门。

喜好的战斗方式：无伤解决敌人。

喜好的道具：ガラスの月うさぎ、月のブローチ、ペパーミントの茶叶



↑机器人御姐的战斗辅助技很好用，但是好感有点难升。

攻略研究



↑连携是要积极使用的，所以免不了MP会有点紧。

支援技：Lv1～3クレセントガード。效果为全员防御力上升。提升幅度似乎是按比例来的。防御力不仅包括物理防御力，魔法伤害也会有所减轻。
评点：防御力上升很好用，尤其是如果BOSS战出来的话能轻松不少（当然是指后期BOSS，前期BOSS太弱，不用什么持久战。）获得MP的方法也比较简单，如果队伍连携关系高的话，先制连携几个人用群攻手段很容易灭掉敌人。不过后期就比较难无伤了。

——エウテル——

加入时期：第二世界，沙漠の町
加入方法：在村中发现倒在一边的她，对话后向村里人打听，然后出村。出村后转转视角，很容易发现红色叹号事件标志（没有的话请回去与村中人对话），获得思考回路。回去给她装上后，得知还需要另外三个部件，出门即可在沙漠中发现红色叹号标志，其中一个在沙漠之町附近的流沙线路上，另外两个在阿修拉之塔的地图上，由于视野范围小，建议得到扩大视野的秘宝“太阳の松明”后再来。
喜好的战斗方式：使用丰富多样的技能胜利。界定比较模糊，大抵上如果物理、魔法、特技都用过，而且不满足其他缪斯条件的话都可以从她这里得到MP。
喜好的道具：ガラスの齿车、纯正オイル、トラフィックパス
支援技：オーバーフロー：敌一体雷属性攻击；サンダーブレイカー：敌一组雷属性攻击；リインアドオン：敌一组力量和魔力下降；スタティックエレキ：敌全体雷属性攻击；アカシックレコード：敌全体攻击，附加麻痹；アトミックアーカイブ：核弹，敌全体超大伤害。
评点：总是不知道什么时候就获得她的MP了。她的支援攻击种类极为丰富而且一般都很好用，尤其是最后的核弹，敌人全员1500+伤害，基本上我方都不用动手就收工了。不过加友好度的道具较少（除了纯正油之外都比较晚获得），MP获得又比较没谱，所以提高好感是需要注意的事情。赶快获得她的帮助吧。

——タレイア——

加入时期：第三世界，巨人の町
加入条件：打听完巨人遗迹的消息后再度去村子左上的小路，会见到被洗脑的她。她施法将主角一行变成蝴蝶。变成蝴蝶后先与右上角的妖精对话，之后在村子各处触发事件，最后得到解咒の蜜，拿去解除其洗脑后加入。
喜好的战斗方式：在敌人状态异常时解决它，或者针对弱点打出会心一击。要注意本作的通常战斗中并不会出现会心一击，而是攻击或者法术命中弱点时触发（比如火属性烧木头人）。
喜好的道具：クレマチスの发饰り、世界树の叶、月来香の蜜水


↑能去女神之城的机会不多，如果MP不够可以暂时先不去。

支援技：リインブレス；カーズブレス；クイーンブレス。将一组敌人变成蝴蝶。被变成蝴蝶敌人能力大幅度下降，如果是クイーンブレス的话，还会造成耐性失效的效果（比如元机械类敌人变得可以被催眠）。
评点：出现率不高，但是技能效果非常实惠。被变蝴蝶敌人基本上就废掉了，连BOSS身边的杂兵都不例外（当然BOSS还是不行的）。MP的话，如果是有针对性地去刷，来的还是很快的，但专门去刷的话没人比得上ポリニア，所以不用太在意了。MP量给的倒是很多，如果用弱点攻击一下摆平一组敌人，可以获得相当多的MP。

レプシラ

加入时间：第一世界，打完カイ体内的病毒后。

加入方法：一出神殿后自动发生剧情，与其开始战斗。由于每回合她100%优先行动攻击，而且任何攻击对其命中率都是0（必定MISS），所以所有人直接按左选择なにもしない放弃抵抗即可。要注意打她用掉的武器道具可是实打实的，就别浪费资源去打她了。

喜好的战斗方式：队伍中有人濒死的情况下胜利，或者使用力、速依存的武器物理攻击解决战斗。

喜好的道具：茨の王冠、银铃のチョーカー、黑バラの砂糖渍け

支援技：圣王闪光剑：对敌人一组进行攻击；凤凰闪光剑：对敌人一组进行攻击，附加混乱；ドライシュルト：对敌人一组进行高威力攻击，附加毒；ツヴァイシュルト：对敌人一组进行高威力攻击，附加混乱。

评点：仆街了才有MP拿……前期中期完全用不上，后期经常可以拿BOSS或者大量杂兵苦战鼓励奖——而且仆街人数和MP获得量还是有关系的呢。愿意的话可以拿超能力者自爆玩。技能不是很实惠。虽然攻击力很高但是相对其他人并没有优势。好在提升好感度的东西获得得早，得到协助还是不成问题的。

——レイオー——

加入时期：第四世界，港の町（海底）

加入条件：进入港町的商店可以看到她在那里打工。购买一定金额的道具后（两个秘银盾足矣），出门再进去，会发现她离开了。与老板对话后获得其去向。出村向南下海，在海底发现事件点。击败一只大眼球后加入。

喜好的战斗方式：对队员进行复活、回复、附加有利状态等行动。

喜好的道具：泡のティアラ、贝壳のネックレス、珊瑚の人鱼



↑早日与缪斯打好关系才能获得支援。

支援技：フェアリティア；ネーレイドティア；エデンティアーズ。效果全部是我方全员能力上升。但，一旦陷入濒死状态，或者附加状态时队员处于石化或者濒死则失效。

评点：完全没有存在感的缪斯，比起MP获得或者支援战斗来，与其对话时可以免费回复HP（特殊能力不回复）是一大亮点……不过没人会缺那几个住宿钱吧？



↑提高好感度的道具挺占地的，及时送出去吧。

——アレイト——

加入时期：第四世界，リンの村

加入方法：每到一个新世界的村庄即可到PUB中发现她在角落里作曲。对话搭讪，选项选择听她的曲子，四次之后就会完成曲子并且加入。

喜好的战斗方式：使用魔法消灭大量敌人。

喜好的道具：朱色のかんざし、椿の花扇、金の带留め

支援技：破坏の遁走曲；爆发のの遁走曲；冲击の练习曲；黄昏の奏鸣曲。效果皆为攻击敌人一组。

评点：支援技巧实用度很一般，MP获得条件看似很宽松，但是往往有几位的优先度比她要高，比如同样用全体魔法轰死了一大片杂兵，カリオペ的速杀、ポリニア的大伤害往往要比她要早一些。

——ウラニア——

加入时期：其他全部缪斯已经加入

加入方法：其他缪斯加入后来到缪斯庭院，卡里奥配会出现，表示最后一位缪斯还没有找到并且委托主角去找。先与其他所有缪斯谈话，之后去巨人の町周围、沙漠の町周围或者北の町周围（随便哪个地方都可以）连锁遇敌（就是一口气遇上数个敌人，越多越好），战斗开始时有一定概率她会出现使用魔法攻击敌方。如果这场战斗中我方至少一次连携成功，则战斗

攻略研究

结束后加入。
喜好的战斗方式：连携和连携升华。
喜好的道具：光の粉ミルク、生命のゆりかご、银翼のスプーン
支援技：ホーリー；ゴッドブレス；セイクリッド；ロストアーク。全部为高威力全员攻击，高概率附带即死。即死当然对BOSS无效。
评点：非常实用的缪斯。不但支援技实力强横，MP获得方法简单，而且与其对话，还可以邀她作为NPC一起战斗。作为NPC，她有如下特性：战斗开始后一定概率处于睡眠状态；会使用各种攻击、辅助魔法；如果有剧情NPC加入，会自动脱队；如果被打倒，自动脱队。虽然后期默认NPC是女神完全没她事，但是也可以用不短的时间，而且她还会全回复技和各种攻击魔法，至不济还能吸引一下火力……毕竟是隐藏的嘛，太弱怎么说得过去。



↑她的姐姐的事件很容易错过，要注意。

四大种族详细评析

游戏中的四个种族，由于各自独特的成长方式，所以有着不同的发展轨迹，尤其是人类，男和女的发展轨迹又各不相同，而发展轨迹又和游戏不那么平均的难度分配息息相关，所以有必要给大家介绍一下总体的情况，让大家有一个大致的规划。

人类

人类的特点是随用随长能力。男性比较容易涨力量，女性则比较容易涨速度。培养人类的话，男性和女性是不同的两种思路。由于双方的能力成长有侧重，而且武器是有熟练度设定的，用同类武器多了，用其他的武器的威力就差强人意，所以除了HP涨得都很快之外，很难双修。所以男性基本上就是以力为主，女性则基本上以速武器为主。



↑没有太阳松明的话找零件会比较麻烦。

人类男性的特点就是攻击力高——由于力量的成长突出，所以初期就可以获得不错的攻击输出，而且，力系的武器威力往往要比技系高一些。到了游戏中段，人类男性可谓到了最风光的时候——因为游戏中段的巨人系列防具，每件都可以增加10点力量，全套下来，攻击力立刻拔高一大段。而到了游戏后期，巨人系防具逐渐退役，但反过来，各种高等级武器上又拥有种种类似系别特效、吸血等种种特效，甚至还有组攻击武器（奥丁的枪），可以说是战术丰富。不过有利必有弊，人类男的速度着实不是很好看……硬提也很难提起来，想要发挥实力，往往需要其他人的配合。

人类女的情形和男人截然相反：高速度为她带来了个各种可能。而且，如果愿意的话，甚至可以给她一直用魔系武器来试着长魔力，当然毕竟比不上超能力者就是了。高速度可以让女战士在相当长的时间内保持先动出手。虽然几乎在整个流程中都会受到输出不是很突出，以及没有群攻手段的困扰，但反过来，能够依靠速度连携，让超能力者等主要群攻单位提前行动，是她最大的优势所在。此外，拿魔



法书高速状态魔法也是个好办法（状态魔法和魔力基本无关），高速回复也是很可靠的，而且由于最后不需要和男性一样装备各种有针对性的武器（没有……），所以比较省心，空出来的装备格也可以装一些枪械类的武器弥补打击面。

总体来说，人类的优点就是可拓展性强，可以和队伍很好地搭配，缺点则是整体上比较缺乏群攻手段——并不是说缺乏群攻武器，是指自己使用的趁手货（力、速）当中少有群攻性质的。一直使用枪械固然可以达到群攻目的，但一方面这样对经济是个考验，另一方面人物也无法得到成长。



超能力者

超能力者在相当长的一段时间内，无论怎么锻炼都可以称得上是战斗的绝对主力，可靠的单位。但反过来，在游戏后期和末期，缺点却逐渐凸显到相当碍眼的地步，我们只有通过合理的锻炼方式以及队伍的搭配来弥补这一点。

超能力者没有武器熟练度，而且成长率也比人类要低，总体上除了魔力之外，其他能力都差强人意。每个超能力者都可以学会最多四个特殊能力。今后再学会的话，会将最靠下的一个特殊能力替掉，所以应该随时把不想要的特殊能力丢到最后去。不过！由于四个特殊能力占据了四个格子，所以超能力者的装备往往会捉襟见肘，而超能力者低下的成长率却恰巧是最需要装备填补的，这一点也限制了他们的发展，让他们不会强的太过火。由于特殊能力学会了就不能忘却，所以，如果不想要四个那么多的特殊能力，可以一上来就在身上塞满装备和道具，抑制超能力发展。而且，后期有各种丰富的特殊魔力武器，可以搭配全身铠，让其拥有更多的行动手段。我个人的经验是，特殊能力有三个足矣。四个特殊能力可以很大程度上提升实力，但想要搭配得当需要经过大量的专门锻炼，游戏流程不长，没必要煞费苦心专门去练。

超能力者的特殊能力属性大抵上分为攻击类、辅助类和防御类数种，只要经常使用本类别的技能，战斗结束后就会使得成长class发生变化（比如成长类别变成攻击类），更容易学会对应类别的技能。特殊能力是有着隐藏的熟练度和级别的，觉醒时只能觉醒本级别的能力。想要更高的级别，一方面需要继续使用，积累隐藏的熟练度，另一方面还需要与强敌战斗。再怎么和杂鱼战斗也学不会最高等级技能的。初期没有特定系别的技能时，可以通过使用装备道具来获得熟练度，大致如下。

攻击系熟练度：ファイアの书、魔术の杖、サイコダガー等

辅助系熟练度：スリプルの书、魔道士の杖、スタンガン等

防御系熟练度：ポーション、目药、盾、いやしの杖等

通常来讲，由于攻击技比较常用，所以一般不用担心熟练度，辅助和恢复初期比较难以提升，如果学会相应技能，要多加利用。此外，由于使用盾可以增加HP，所以超能力者可以多多使用盾，从而提升HP，增加自己生存几率。后期超能力者的速度几乎是不可能跟上大部队的，所以队伍里最好有一两个高速单位，平时藉由连携系统让超能力者早些行动，打BOSS时，可以利用低速度晚行动的状态来使用全员回复杖。由于本作没有复活手段，所以越是往后，恢复和防御的必要性就越是突出，虽然很难培养，但超能力者还是带一个吧！



攻击类特殊能力一览

LV	特殊能力	使用次数	范围	效果	备注
01	ファイア	15	敌一组	魔法攻击×7	火属性
01	ブリザド	15	敌一组	魔法攻击×7	冰属性
02	サンダ—	15	敌一组	魔法攻击×7	雷属性
03	クラウダ	15	敌一组	魔法攻击×7	毒属性，追加毒状态
03	酸性雨	5	敌全体	魔法攻击×5	毒属性，追加毒状态
04	炎	15	敌全体	魔法攻击×5	火属性
04	冷气	15	敌全体	魔法攻击×5	冰属性
05	稻妻	15	敌全体	魔法攻击×5	雷属性
05	毒雾	15	敌全体	魔法攻击×5	毒属性，追加毒状态
06	自爆	1	敌全体	敌全体即死	BOSS无效，使用后自己濒死
06	ぶんどる	10	敌单体	素早攻击×6	只能偷盗金钱
07	凝视	15	敌一组	魔法攻击×7	追加混乱
07	破坏光线	15	敌一组	魔法攻击×7	—
08	贯通光线	15	敌一组	魔法攻击×8	—
08	ドレインタッチ	15	敌单体	吸 ч セ鳌	伤害转化为自身回复
09	サイコブラスト	15	敌全体	魔法攻击×9	—
10	フレア	5	敌全体	魔法攻击×10	—

辅助类特殊能力一览

LV	特殊能力	使用次数	范围	效果	备注
01	スリプル	15	敌一组	敌一组睡眠	—
02	电击	15	敌一组	敌一组速度下降	—
03	マヒ睨み	15	敌一组	敌一组麻痹	—
03	力をうばう	15	敌一组	敌一组力量下降	—
04	フラッシュアイ	15	敌一组	敌一组盲目	—
04	盗む	10	敌单体	偷盗敌人物品	成长速度
05	ヒュプノシス	15	敌一组	敌一组高概率睡眠	—
05	影分身	15	自身	本战内速度上升	成长速度
05	诱惑	15	敌一组	敌一组混乱	—
06	咒いの眼	15	敌一组	敌一组诅咒	—
06	石化睨み	15	敌一组	敌一组石化	—
07	デス	15	敌一组	敌一组即死	—
07	ブレイク	15	敌一组	敌一组高概率石化	—
08	サイコミラ—	15	自身	反弹敌人魔法	特技无法反弹
08	テレポ—ト	30	我方全体	平时使用，和特殊能力一样	—
09	诱惑の歌	5	敌全体	敌全体混乱	—
09	なぞなぞ	5	敌全体	敌全体高概率混乱	—
10	デジョン	5	敌全体	敌全体即死	—
10	咒いの歌	5	敌全体	敌全体诅咒	—

防御类特殊能力一览

LV	特殊能力	使用次数	范围	效果	备注
01	○毒	—	自身	毒免疫	被动技
01	ケアル	15	己方单体	魔力回复×4	—
02	○地震	—	自身	地属性攻击免疫	被动技
02	○マヒ	—	自身	麻痹、即死、混乱、睡眠免疫	被动技
02	さわると毒	30	自身	对攻击自己的对手反击附加毒	必定先出，成长防御
03	×炎	—	自身	炎属性成为弱点	被动技
03	○炎	—	自身	炎属性免疫	被动技

03	さわるとマヒ	30	自身	对攻击自己的对手反击附加麻痹	必定先出，成长防御
04	×冷气	—	自身	冷属性成为弱点	被动技
04	○冷气	—	自身	冷属性免疫	被动技
04	さわるとマヒ	30	自身	对攻击自己的对手反击附加麻痹	必定先出，成长防御
05	×电气	—	自身	电气属性成为弱点	被动技
05	○电气	—	自身	电气属性免疫	被动技
05	さわると石化	30	自身	对攻击自己的对手反击附加石化	必定先出，成长防御
06	○石化	—	自身	石化状态免疫	被动技
06	ヒール	10	己方全员	魔力回复×4	—
07	○マヒ/毒	—	自身	麻痹、即死、催眠、混乱、混乱、黑暗、诅咒、毒免疫	被动技
07	治疗	30	己方单体	单体异常状态回复	—
08	○ダメージ	—	自身	○炎+○冷气+○电气+○毒	被动技
08	○武器	—	自身	物理攻击损害半减	被动技
08	エスナ	15	己方全员	全员异常状态回复	—
08	さわると火伤	30	自身	对攻击自己的对手反击附加大伤害	必定先出，成长防御
09	○变化	—	自身	○石化+○マヒ+○地震+○武器	被动技
09	再生	—	自身	HP每回合缓慢恢复	被动技
10	○すべて	—	自身	全耐性（所有○XX系效果）	被动技
10	フルケア	5	己方全员	全员HP完全回复	—



机器人

机器人的特点是装备道具即可增加数值，此外就是装备铳器时有命中和威力加成（虽然初期命中率还是很难看）。由于身上固定有一个○マヒ/毒的高级被动技，所以实际上机器人能装备的道具是7个。机器人没有武器熟练度，能力也不会通过战斗成长，所以其实机器人是最好培养的种族——只要往身上塞装备就是了。一方面这使得机器人的能力可以通过各种搭配随意调整，另一方面对经济也是有一些考验的。

从装备上来讲，机器人无论装备什么防具都会涨很多防御力，连盾也不例外，所以给机器人装盾是很实惠的选择，而且防御力也往往提得比较快，可以放在第一位吸引火力。装备各种武器可以提升力量、速度和HP等，但由于没有武器熟练，所以装什么武器也无法达到人类的效果，所以建议只装体术，可以大幅度增加速度和增加部分HP，攻击方面就交给不依靠数值的枪械、弓和特殊兵器吧。比较过分的是后期得到的全身铠类防具，人和超能力者都要把身上其他防具拆下来才能装备，机器人却能直接套上，防御力飙得不是一般的高啊…



后期，机器人可以得到各种芯片（如消音装置、魔力回路等），可以拓展机器人的作战方式，让它能像人类那样战斗，不过由于要占用宝贵的装备格，所以一般也用不太上。武器给机器人装备，耐久会减半，但次数可以通过住宿回复。拆下来时还会减半一次。要注意，如果是奇数的话，余数是舍掉的，而且如果次数只有1的时候装上去，更会直接消失，所以基

本上可以理解成给机器人的装备就别想拿回来再给别人用了。比如次数只有3的核爆弹，给机器人装上会变成1，更会拆下来直接消失……所以珍贵道具要慎重。但诸如レオパルト2（坦克）一类的武器，使用时会自动防御，次数也只有20，所以装备给机器人，让其成为次数10的装备，反而更能体现价值，同时强化机器人肉盾的地位。

怪兽

怪兽是一个相当有意思的种族，依靠吃肉的方法，可以轻松地提升实力，完全不用为装备和经济问题操心，但反过来，怪兽的能力又有一定的局限性，尤其是游戏的中段，由于敌人不够强，怪兽就算按照最善的方案来进行吃肉培养，实力还是无法和其他种族相比，而且不能装备防具和道具，使得怪兽的灵活度相当低，想要调整技能搭配也是比较麻烦的，但到了游戏末期，通过吃肉可以将怪兽迅速升至高级别，上位魔物的能力和技能全都非常强大，往往会凌驾于流程中一直培养的人类和超能力者之上（当然灵活度还是比不上那两





↑矿物系耐性都非常好，尤其是剑系，属性+异常免疫。

个种族的）。可以说是一个初期较强，从中期到后期逐渐平庸，到游戏末期又呈现爆发性增长的种族。优点是省钱省心，缺点是需要对系统有较深的了解，而且拓展性比较差。觉得流程太过简单的话可以考虑带两只以上的怪兽冒险，会有一定难度的哦。

另外说明一点：吃肉时，如果吃肉后的结果是之前出现过的，那下屏最下方中央会出现标志，按SELECT键可以看到吃肉后的结果，所以反之，只要吃肉时无法看结果，就说明是以前没有见过的怪物，值得一试。此外原种和变异种是分开计算的。变异种是通过特定的吃肉组合（比如从较高的等级吃到较低的等级）出现的，实力往往要比原种高出不少，还有特殊的技能。高等级的怪物，变异种不太容易出现，但有时，吃下特定的肉并不会改变形态，而是回复HP和特殊能力——除了这些之外，被吃肉怪物的特殊能力也会过继到敌人身上，所以可以通过吃特定的肉从一定程度上弥补技能的单调。不过要注意，有时诸如×电气这种负面技能也会过继来的哦。

种族系统	种族编号	肉编号	形态 1	形态2	形态 3
爬虫系	1	1	蛙	蛇	龟
水栖系	2	2	章鱼	鱼	蟹
虫系	3	3	蜘蛛	甲虫	蝶
史莱姆系	4	4	史莱姆	蚯蚓	眼球
矿物系	5	5	岩	偶人	剑
植物系	6	6	蘑菇	花	木
不死系	7	6	骸骨	丧尸	幽灵
人型系	8	7	鬼	恶魔	妖精
兽人系	9	8	昆虫人	狼男	蛇女
兽类系	10	9	虎	马	奇美拉
有翼系	11	10	翼龙	鸟	鸟人
龙系	0/12	11	蜥蜴	恐龙	龙

怪物吃肉的结果是通过吃肉时的形态+所吃的肉的种类决定的。如果随便乱吃的话，实力反而会下降也说不定，所以大家可以看看下面的吃肉规律。



↑幽灵系敌人实力很高，但是碰到属性免疫就糟糕了。

	形态1	形态2	形态3
形态1	形态1	形态1	形态2
形态2	形态1	形态2	形态3
形态3	形态2	形态3	形态3

吃肉的公式如下：变身后的种族系统=变身前的种族编号+所吃的肉编号。如果超过12的话，按照余数计算；变身后的形态，参照形态对照表。比如说游戏初期的精灵系怪物スプライト比较实用，会攻击魔法、睡眠魔法和恢复魔法，还有地震耐性，我们要吃出它来的话，最简单的方案就是用一开始默认的迷你龙+老鼠男一步到位。

ミニドラゴン＋ねずみおとこの肉＝スプライト

迷你龙属于龙系，编号0，而老鼠男属于兽人系，肉编号为8，所以结果0+8=8，也就是人形系列；迷你龙属于形态3，老鼠男属于形态2，查表可知结果为形态3，则结果为人形系的形态3，即为妖精。

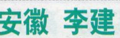
这里有几个需要注意的地方，一是种族相加时，如果和高于12，就要减去12计算。比如兽系（10）吃一个兽人系的肉（8），18−12=6，结果就是植物系。正好等于12的话就是龙系（龙系作加法时候按0算，作结果时则按12算）。此外，如果战斗结束时怪兽处于濒死、石化的状态，则不能吃肉，要注意。





力系武器一览

名称	种类	特效	能力成长	机械装备	入手方法
ロングソード	长剑	—	力	HP+18、力+4	旅立ちの町、砂漠の町
死の剑	长剑	即死	力	HP+36、力+8	斗技场：ビーナス
ミスリルソード	长剑	—	力	HP+63、力+14	リンの町、ガーディアンの町
フレームソード	长剑	对×炎敌特效	力	HP+81、力+18	ビーナスの大都会1号店
アイスブランド	长剑	对×冷气敌特效	力	HP+81、力+18	城下町（里侧）、最后の町
珊瑚の剑	长剑	对水栖系特效	力	HP+99、力+22	城下町（里侧）、最后の町
ヴァルキリーソード	长剑	—	力	HP+117、力+26	斗技场：オーディン、魂の暗域:栄光を求める者
サンブレード	长剑	对不死系特效	力	HP+144、力+32	斗技场：アポロン
バスタードソード	大剑	—	力	HP+27、力+6	第一世界挖掘（唯一）
雷神の剑	大剑	—	力	HP+63、力+14	第4世界アポロン神殿附近
アロンダイト	大剑	—	力	HP+99、力+22	斗技场：ビーナス
オーガキラー	大剑	对人型特效	力	HP+99、力+22	城下町（里侧）、最后の町
ドラゴンソード	大剑	对龙特效	力	HP+117、力+26	越后屋、最后の町
ディフェンダー	大剑	有盾效果	力、防御	HP+117、力+26	斗技场：オーディン
レーヴァテイン	大剑	—	力	HP+126、力+28	斗技场：デスマシーン、魂の暗域:斗いを求める者
エクスカリバー	大剑	最终武器	力	HP+144、力+32	最后のダンジョン宝箱
デルフィンブレード	大剑	—	力	HP+144、力+32	斗技场:アポロン、魂の暗域:真理を求める者
怨みの剑	大剑	必定先出，对物理攻击反击	力	HP+45、力+10	宝箱
青龙刀	刀	—	力	HP+36、力+8	アシュラの町、巨人の町
刀	刀	—	力	HP+45、力+10	巨人の町
忍刀	刀	—	速度	HP+63、速度+14	第4世界挖掘
吉行	刀	—	力	HP+99、力+22	斗技场:将军
村正	刀	人类特效	力	HP+99、力+22	しゃちほこ掉落
鬼神刀	刀	—	力	HP+117、力+26	斗技场:オーディン
七支刀	刀	一次性7连击	—	HP+144、力+32	はにわ掉落
草雉の剑	刀	—	—	HP+144、力+32	魂の暗域:真理を求める者
正宗	刀	无视防御	—	—	击败オーディン后取得
バトルハンマー	斧	—	力	HP+9、力+2	旅立ちの町
バトルアクス	斧	—	力	HP+27、力+6	砂漠の町、アシュラの町
ヴァジュラ	斧	—	力	HP+45、力+10	斗技场:アシュラ
バルディッシュ	斧	—	力	HP+90、力+20	斗技场:アシュラ
サンダーアクス	斧	对×电气敌特效	力	HP+81、力+18	レースの町
ルーンアクス	斧	单体魔法反射	魔力	HP+45	斗技场:大御所
トールハンマー	斧	—	力	HP+117、力+26	斗技场:オーディン
パンデモニウム	斧	—	力	HP+126、力+28	魂の暗域:破坏を求める者
スピア	枪	—	力	HP+27、力+6	多数挖掘点
オリハルコンの枪	枪	—	力	HP+81、力+18	多数挖掘点
ブリューナク	枪	—	力	HP+117、力+26	意地恶なダンジョン挖掘
グングニルの枪	枪	最终武器	力	HP+144、力+32	斗技场:オーディン
龙枪ロンギヌス	枪	—	—	HP+144、力+32	龙神掉落
ムチ	打击	麻痹附加	速度	HP+18、速度+4	砂漠の町
电击ムチ	打击	麻痹附加	速度	HP+45、速度+10	リンの町
父亲のムチ	打击	麻痹附加	速度	HP+144、速度+32	斗技场:アポロン、魂の暗域:真理を求める者
十手	打击	有盾效果	力	HP+63、力+14	ビーナスの大都会（1号店）

注：1.所列的取得方法，以稳定量产方法优先，其中“秘宝”系的正宗，需要装备秘宝后才可以使用，怪物也能用。地名表示当地商店有售。
2.“最终武器”特性的武器，特殊效果如下：必定命中，组攻击，力量不足70时，按70计算）
3.“能力成长”表示人类和超能力者使用该武器积累熟练度时可提升的能力。

速度系武器一览

名称	种类	特效	能力成长	机械装备	入手方法
レイピア	特殊剑	—	速度	HP+18、速度+4	旅立ちの町
疾风の镰	特殊剑	有盾效果	速度	HP+45、速度+10	斗技场:山の神
サーベル	特殊剑	—	速度	HP+36、速度+8	アシュラの町、巨人の町
死神の	特殊剑	附加即死	速度	HP+99、速度+22	真アシュラ落物，火山挖掘
ライトサーベル	特殊剑	—	速度	HP+63、速度+14	リンの町、ガーディアンの町
プリンセスサーベル	特殊剑	—	速度	HP+144、速度+32	魂の暗域:斗いを求める者
カレイドセイバー	特殊剑	—	速度	HP+117、速度+26	斗技场:アポロン、魂の暗域:破坏を求める者
将军の扇	打击	—	速度	HP+81、速度+18	斗技场：将军
ビーナスの扇	打击	魔力+10、附加麻痹	速度	HP+81、速度+18	斗技场:ビーナス
ティンクルスター	打击	力+5、速度+5	—	HP+144、速度+32、力+5	魂の暗域:斗いを求める者
ミッシングムーン	打击	魔力+5、防御+5	—	HP+144、速度+32、防御+5	魂の暗域:斗いを求める者
猫の爪	体术	—	速度	HP+99、速度+22	越后屋、城下町、最后の町

注：猫之爪为特殊体术，没有一般体术的性质。

魔力系、魔法书一览

名称	种类	特效	能力成长	机械装备	入手方法
サイコダガー	魔法剑	—	魔力	HP+27	旅立ちの町、砂漠の町、アシュラの町
サイコソード	魔法剑	—	魔力	HP+81	ビーナスの大都会
サイコガン	魔法剑	—		HP+144	斗技场:大御所
ファイアの书	魔法书	火属性	魔力	HP+45	リンの町、港町、落:魔
ブリザドの书	魔法书	冷气属性	魔力	HP+45	北の町、巨人の町
サンダーの书	魔法书	雷属性	魔力	HP+45	北の町、巨人の町
クラウダの书	魔法书	毒属性	魔力	HP+45	北の町、港町
念佛の本	魔法书	仅对不死系有效	魔力	HP+45	北の町、港町
妖精の杖	魔法杖	—	魔力	HP+81	斗技场:ビーナス
魔术の杖	魔法杖	火属性	魔力	HP+81	城下町、最后の町
レイジングケイン	魔法杖	—	魔力	HP+126	斗技场:大御所、魂の暗域:支配を求める者
フレアの书	魔法书	无属性	魔力	HP+144	最后の町
スリプルの书	魔法书	睡眠状态	魔力	HP+45	港町
流し目	魔法书	混乱状态	魔力	HP+45	巨人の町
ブレイクの书	魔法书	石化状态	魔力	HP+63	ビーナスの大都会1号店
デスの书	魔法书	即死状态	魔力	HP+81	日本桥
魔导师の杖	魔法杖	即死状态	魔力	HP+117	斗技场:デスマシーン
ケアルの书	魔法书	HP回复	魔力	HP+45	北の町、巨人の町
いやしの杖	魔法杖	HP回复	魔力	HP+81	アシュラの町、リンの町
フルケアの书	魔法书	除气绝外全员状态、HP回复	魔力	HP+144	斗技场:オーディン
星屑の杖	魔法杖	除气绝外全状态回复	—	HP+81	斗技场:山の神
复活の杖	魔法杖	气绝状态回复	—	HP+99	斗技场:オーディン
光魔の杖	魔法杖	全员全能力值上升	—	HP+144	魂の暗域:真理を求める者

体术系武器一览

名称	种类	特效	能力成长	机械装备	入手方法
パンチ	体术	—	速度	HP+9、速度+2	旅立ちの町
キック	体术	—	速度	HP+27、速度+6	旅立ちの町、砂漠の町、アシュラの町
三段突き	体术	—	速度	HP+45、速度+10	リンの町
飞び膝蹴り	体术	—	速度	HP+81、速度+18	ビーナスの大都会(1号店)、日本桥
山岚	体术	连携时附加麻痹	速度	HP+117、速度+26	越后屋、最后の町
闪光拳	体术	—	速度	HP+144、速度+32	斗技场:アポロン
三角蹴り	体术	—	速度	HP+144、速度+32	斗技场:デスマシーン
地狱车	体术	—	速度	HP+144、速度+32	斗技场:アポロン
クロスカウンター	体术	必定先出，反击物理攻击	速度	HP+45、速度+10	リンの町

注：体术有如下特点：残余使用次数越少，威力越高；最后一击超大伤害；机器人装备或拆卸时耐久不减半。

兵器系武器一览

名称	种类	特效	能力成长	机械装备	入手方法
デリンジャー	铳	—	力	HP+27、力+6	砂漠の町、アシュラの町
ロケットパンチ	铳	—	力	HP+45、力+10	北の町
火绳铳	铳	—	力	HP+63、力+14	リンの町、ビーナスの大都会
44マグナム	铳	—	力	HP+81、力+18	レースの町
ドリルスピナー	铳	敌防御力下降	力	HP+90、力+20	斗技场:将
M1934	铳	—	力	HP+117、速度+26	斗技场:デスマシーン、魂の暗域:荣光を求める者
ブラックバード	铳	—	力	HP+117、力+26	斗技场:デスマシーン
ビームライフル	铳	—	速度	HP+117、速度+26	城下町、最后の町
荷电粒子炮	铳	—	速度	HP+144、速度+32	斗技场:アポロン、魂の暗域:破坏を求める者
サブマシンガン	兵器	—	—	HP+45	北の町、巨人の町
火炎放射器	兵器	火属性	—	HP+81	ビーナスの大都会
手榴弹	兵器	—	—	HP+63	ビーナスの大都会
炸光弹	兵器	附加麻痹、速度下降	—	HP+90	下水道宝箱（陷阱解除）
レオパルト2	兵器	有盾效果，回避率70%	—	HP+117	越后屋、最后の町
ミサイル	兵器	—	—	HP+117	越后屋、最后の町
相转移炮	兵器	—	—	—	魂の暗域:真理を求める者
核爆弹	兵器	—	—	HP+144	意地悪なダンジョン宝箱
波动炮	兵器	敌全员消灭，BOSS本体无效	—	HP+144	意地悪なダンジョン宝箱
ゆみ	弓	—	速度	HP+9、速度+2	旅立ちの町
投げ钱	弓	—	速度	HP+63、速度+14	ビーナスの大都会
ミスリルの弓	弓	—	速度	HP+45、速度+10	巨人の町
オリハルコンの弓	弓	—	速度	HP+90、速度+20	斗技场:ビーナス、魂の暗域:力を求める者
与一の弓	弓	—	速度	HP+117、速度+26	斗技场:アポロン
スタンガン	兵器	导致麻痹	速度	HP+27、速度+6	砂漠の町、アシュラの町
チェーンソー	兵器	导致即死	力	HP+45、力+10	リンの町
ガラスの剑	兵器	连携时全员攻击	—	力+32	意地悪なダンジョン宝箱

注：1.波动炮的即死效果对BOSS无效，对BOSS身边杂鱼有效。

2.ビームライフル、荷电粒子炮为固定伤害。兵器、弓类武器为固定威力，与敌防御力无关。

3.ガラスの剑装备后可大幅度提升力量。不可二次获得。




防具·盾

名称	价格	回避率	使用次数	附加效果	能力成长	机械装备	入手方法
ブロンズの盾	50	50	50	—	防御	HP+9、防御+2	旅立ちの町
ゴールドの盾	1400	60	50	—	防御	HP+27、防御+6	砂漠の町
ミスリルの盾	6800	70	50	—	防御	HP+45、防御+10	港町
炎の盾	17000	80	30	○冷气	防御	HP+81、防御+18	ビーナスの大都会2号店
アイスシールド	17000	80	30	○炎	防御	HP+81、防御+18	レースの町
白刃取り	26000	100	50	物理攻击回避	速度	HP+99、速度+22	城下町（里侧）
ドラゴンの盾	36000	90	30	○炎、○冷气、○电气、○毒	防御	HP+117、防御+26	城下町（里侧）
镜の盾	非卖品	100	20	○ダメージ、○すべて	速度	防御+32	魂の暗域:真理を求める者
イージスの盾	秘宝	100	∞	○すべて	—	—	打败ビーナス后获得，怪兽也可以装备

注：1.装备盾没有积累熟练度效果，必须使用。
2.使用盾必定先出手。附加效果范围为我方全体。

防具·兜

名称	价格	通常防御	机械防御	特殊效果	机械装备	入手方法
ブロンズの兜	50	2	2	—	HP+9	旅立ちの町
ゴールドの兜	1400	4	6	—	HP+27	砂漠の町
女神の羽根	非卖品	4	10	○マヒ/毒、○石化	HP+45	斗技场：将军、魂の暗域:自由を求める者
ミスリルの兜	6800	8	10	—	HP+45	港町
巨人の兜	17000	13	18	力+10	HP+81	巨人の町、ビーナスの大都会2号店
バイカーヘルメット	17000	13	18	—	HP+81	ビーナスの大都会2号店
サークレット	36000	20	26	○マヒ	HP+117	越后屋、最后の町
龙鳞の兜	非卖品	26	30	○武器	HP+126	龙神落物、斗技场:オーディン

注：机械防御为机器人装备该防具时增加的防御力。

防具·铠

名称	价格	通常防御	机械防御	特殊效果	机械装备	入手方法
ブロンズアーマー	75	3	2	—	HP+9	砂漠の町
スカーレットローブ	非卖品	7	3	魔力+10、○炎	HP+27	斗技场:山の神
ゴールドアーマー	2100	7	6	—	HP+27	巨人の町
着物	4800	10	2	速度+5	HP+9	城下町（里侧）
ミスリルアーマー	10000	13	10	—	HP+45	ガーディアンの町
アーマーベスト	17000	16	14	—	HP+63	ビーナスの大都会2号店
バリアジャケット	非卖品	18	6	魔力+15	HP+54	斗技场:大御所、魂の暗域:自由を求める者
光砂の铠	非卖品	18	22	速度+10	HP+117	斗技场:将军、魂の暗域:支配を求める者
巨人アーマー	26000	20	18	力+10	HP+81	巨人の町、ビーナスの大都会2号店
ドラゴンアーマー	26000	21	18	○炎、○冷气、○电气、○毒	HP+81	レースの町
バトルスーツ	39000	26	22	力+5	HP+99	城下町（内侧）
关羽の铠	非卖品	31	26	○石化	HP+117	意地悪なダンジョン、最后のダンジョン宝箱
龙鳞の铠	非卖品	36	36	—	HP+164	斗技场:デスマシーン
パワードスーツ	非卖品	73	32	力+15、速度+15、○炎、○冷气、○变化、全身铠甲	HP+144	斗技场:アポロン

攻略研究

ロストアーマー	非卖品 80	40	力+10、魔力+10、速度+10、○すべて，全身铠甲	魂の暗域:真理を求める者

注：人类和超能力者装备全身铠甲时无法装备其他防具（魂之勾玉除外）。

防具・手足

名称	价格	通常防御	机械防御	特殊效果	机械装备	入手方法
ブロンズの小手	25	1	2	—	HP+9	旅立ちの町
ゴールドの小手	700	2	6	—	HP+27	砂漠の町
ミスリルの小手	3400	4	10	—	HP+45	旅立ちの町、巨人の町
巨人の小手	8500	6	18	力+10	HP+81	巨人の町、ビーナスの大都会
银の小手	非卖品	6	18	力+5、魔力+5	HP+99	斗技场:大御所
源氏の小手	18000	10	26	○武器	HP+117	最后の町
龙鳞の小手	非卖品	14	30	—	HP+122	斗技场:大御所
エアバッシュ	非卖品	1	2	力+5、魔力+5、速度+5、	HP+9	龙神给予、斗技场:ビーナス
铁ゲタ	2800	2	6	力+5	HP+27	巨人の町
エルメスの靴	6800	4	10	速度+10	HP+45	ガーディアンの町
孔明の靴	非卖品	6	18	魔力+15	HP+81	斗技场:オーディン
龙鳞の靴	非卖品	10	20	HP+99	HP+99	斗技场:大御所

防具・特殊

名称	价格	通常防御	机械防御	特殊效果	机械装备	入手方法
魔力回路	非卖品	—	—	魔力+8	HP+27	ゼット、シュピーゲル落物、斗技场:山の神
魔导回路	非卖品	—	—	魔力+16	HP+81	デスマシーン、ライデン落物、斗技场:大御所
超魔导回路	非卖品	—	—	魔力+24	HP+144	斗技场:デスマシーン
消音装置	非卖品	—	—	降低被攻击概率	HP+45	28号、ビートル落物、斗技场:アシュラ
自己修复	非卖品	—	—	HP每回合缓慢恢复	HP+117	インターセプター、斗技场:オーディン
LED	非卖品	—	—	增加被攻击概率	HP+45	山の神、ホーク、ライデン落物、斗技场:ビ ナス
LADプログラム	非卖品	—	—	伤害1.5倍，武器消耗数2	全数值-5	斗技场:アポロン、魂の暗域:真理を求める者
魂の勾玉	非卖品	10	20	力+10、魔力+10、速度+10、○すべて	力+20、魔力+20、速度+20	最下层挖掘

注：除魂之勾玉外全部为机器人专用。

リミットドライブ

在受到重大伤害时发动。所谓重大伤害是按照HP比率计算，遇敌时敌人数量越多，则发动的HP比率越大，最大为HP剩余50％以下即可发动。发动后三回合内，角色将会获得如下效果：参与连携之后也可以继续行动；行动顺位提前；回避率大幅度提升；受伤害减半；连携、连携升华的发动概率大幅度提升。（注：参与连携后再进行行动时，无法再度触发连携）。

吃肉怪物变化一览表

恶魔	使い魔（LV1）	小恶魔（LV3）	恶魔（LV7）	大恶魔（LV8）	デモンロード（LV10）
岩	ベブル（LV2）	ストーン（LV3）	ロック（LV7）	ボールダー（LV10）	アース（LV11）
马	シルバー（LV3）	アハイシュケ（LV4）	ナイトメア（LV8）	スレイプニル（LV10）	ユニコーン（LV11）
狼男	ねずみ亲父（LV2）	ウェアウルフ（LV5）	ネコ女（LV8）	ラクシャーサ（LV10）	アヌビス（LV11）
鬼	ゴブリン（LV1）	鬼（LV3）	オーガ（LV6）	巨人（LV10）	スサノオ（LV11）
骸骨	骸骨（LV1）	レッドボーン（LV2）	骸骨战士（LV6）	デスナイト（LV10）	リッチ（LV11）
青蛙	ガマ（LV1）	毒ガエル（LV5）	四六のガマ（LV9）	チンワセン（LV10）	ヘカト（LV11）
蟹	やしガニ（LV3）	やどかりん（LV7）	アイスロブスター（LV9）	キングクラブ（LV10）	ダゴン（LV11）
龟	龟（LV4）	ランドタートル（LV5）	アダマンタイマイ（LV8）	ドラゴンタートル（LV10）	玄武（LV11）
木	ライブオーク（LV4）	セコイア（LV5）	トレント（LV7）	绳文杉（LV10）	ユグドラシル（LV11）
蘑菇	えのきもどき（LV1）	しいたけもどき（LV5）	しめじもどき（LV6）	まいたけもどき（LV10）	まつたけもどき（LV11）
奇美拉	グリフォン（LV4）	マンティコア（LV6）	キメラ（LV9）	スフィンクス（LV10）	麒麟（LV11）
恐龙	ライノサウルス（LV3）	トリケラトプス（LV6）	ステゴザウルス（LV8）	チラノサウルス（LV10）	ベヒーモス（LV11）
蜘蛛	アシナガグモ（LV1）	毒グモ（LV4）	タランチュラ（LV7）	牛鬼（LV10）	アラクニ（LV11）
剑	デュランダール（LV4）	カラドボルグ（LV7）	アンサラー（LV8）	モーンブレイド（LV10）	ストームブリング（LV11）
甲虫	大カブトムシ（LV2）	コガネムシ（LV5）	アリじごく（LV6）	魔界クワガタ（LV10）	スカラベ（LV11）
人偶	木人（LV3）	粘土人（LV5）	ストーンゴーレム（LV7）	铁巨人（LV10）	大魔神（LV11）
昆虫人	ハエ男（LV1）	ハチ女（LV5）	モスキート（LV7）	セミ人间（LV10）	マンティスキング（LV11）
鱼类	バラクーダ（LV2）	ピラニア（LV6）	ハンマーヘッド（LV8）	ガンフィッシュ（LV10）	リヴァイアサン（LV11）
史莱姆	スライム（LV1）	グリーンスライム（LV2）	イエローゼリー（LV4）	青とろろ（LV6）	ブラックプリン（LV10）
丧尸	ゾンビ（LV2）	グール（LV4）	ガスト（LV8）	ワイト（LV10）	レブナント（LV11）
章鱼	踊りダコ（LV2）	あめふらし（LV3）	アンモナイツ（LV6）	大王イカ（LV10）	クラーケン（LV11）
蝶	毒蛾（LV4）	吸血アゲハ（LV6）	ファイアモス（LV8）	冥界の蝶（LV10）	マダムバタフライ（LV11）
蜥蜴	サンショウウオ（LV1）	カメレオン（LV4）	コモドドラゴン（LV6）	サラマンダー（LV10）	バジリスク（LV11）
虎	ジャガー（LV1）	サーベルタイガー（LV4）	スノーキャット（LV8）	クロネコ（LV10）	白虎（LV11）
龙	ミニドラゴン（LV1）	ベビードラゴン（LV5）	ドラゴンキッド（LV8）	ヤングドラゴン（LV9）	グレートドラゴン（LV10）
鸟	ダイブイーグル（LV2）	サンダーバード（LV5）	コカトリス（LV9）	ロック鸟（LV10）	朱雀（LV11）
鸟人	レイブン（LV4）	ハーピー（LV5）	乌天狗（LV9）	ガルーダ（LV10）	ニケ（LV11）
花	人面花（LV2）	毒の花（LV6）	ファイアフラワー（LV9）	サンフラワー（LV10）	ブラックローズ（LV11）
蛇	青大将（LV2）	サイドワインダー（LV6）	大蛇（LV7）	ヒドラ（LV10）	ヨルムンガンドル（LV11）
蛇女	メドューサ（LV4）	ラミア（LV8）	ナーガ（LV9）	スキュラ（LV10）	マリリス（LV11）
蚯蚓	ミミズ（LV3）	毒ミミズ（LV5）	ラーバウォーム（LV8）	サンドウォーム（LV10）	アビスウォーム（LV11）
眼球	大目玉（LV4）	ゲイザー（LV7）	ウォッチャー（LV9）	イーブルアイ（LV10）	デスアイ（LV11）
幽灵	おばけ（LV5）	ファントム（LV7）	レイス（LV8）	スペクター（LV10）	ゴースト（LV11）
妖精	スプライト（LV5）	フェアリー（LV7）	ニンフ（LV9）	シルフ（LV10）	タイタニア（LV11）
翼龙	ラムフォリンクス(LV2)	プテラノドン（LV4）	ワイバーン（LV7）	ウィルム（LV10）	

注：除表中内容外，恶魔族、史莱姆族和龙族分别比其他族多出一个阶层，此三族的最终怪物分别是如下。恶魔族：**アスタロート**（LV11）；史莱姆族：**スーパースライム**（LV11）；龙族：苍龙（LV11）。

怪物食肉可以继承的特技一览：

炎·冷气·稻妻·毒雾·涡潮·地震·龙卷·酸性雨
ファイア·ブリザド·サンダー·クラウダ
スリプル·ブレイク·デス·ケアル·ヒール·ウォール
○炎·○冷气·○毒·○地震·○武器
○マヒ·○マヒ/毒·○石化·○ダメージ·○变化·○すべて
再生·さわると火伤·さわると毒·さわるとマヒ·さわると石化·サイコミラー



主要角色介绍

佐伯 辽驾

超级机器人学园的转校生，年龄17岁、高二学生。辽驾的性格单纯、直率，属于通常做事都是以行动优先于思考为准则的类型。由于辽驾对周围的同伴十分亲切，从而深受同伴们的信赖，在不知不觉中就成为了同伴中的核心角色。

在转校来到超级机器人学园后，辽驾插入了□关 D弥所在的班级，面对与自己从小一起长大的□关 D弥，钝感的辽驾始终没有察觉到她的心意……另外，辽驾也有着非常顽固的一面，无论是面对任何人，只要他认真起来，就会彻底贯穿自己的理念。

濑户□关弥

住在主人公家隔壁的女孩，年龄16岁，高二学生。□关 弥的性格开朗、头脑聪明，但偶尔也会做出一些惊人的举动……对于从小一起长大的辽驾有着特殊的感情。不过，辽驾对此却毫无察觉……当□关弥看到辽驾与其她孩在一起时，也会露出吃醋的面孔。

□关弥对于辽驾的感情始终处于单相思的阶段，面对辽驾周围时而出现的竞争对手，□关弥的醋意也是越来越大，为此也没少与辽驾吵架，但面对对此毫无察觉的辽驾， D弥也一直没有告白的勇气，于是，二人的关系仍就处于这种朦胧的状态。

轰 刚太郎

超级机器人学园的番长，年龄17岁，高二学生。刚太郎的性格十分豪爽，见到有困难的人就会不由自主的前去帮助。但、从某种意义上来说，刚太郎也算是个单纯到家的白痴……

虽然学习成绩很差，但在机器人对战上，刚太郎的实力却是学园TOP级的。比较可笑的是，在对战开始前，刚太郎还有着露出背上的樱吹雪给对手看的邪恶癖好（所谓的樱吹雪实际上是猪蹄印……）。另外，刚太郎对于班主任、四条小夜老师十分迷恋，甚至YY过要向其求婚……

四条 小夜

超级机器人学园的教官（即、班主任），

年龄28岁（单身……）。主人公佐伯辽驾所在班级的班主任，擅长作战的立案与兵器相关的各种知识。小夜老师平时面向冷酷，对待学生十分“残暴”，只要是不听话的一律抓去调教……尤其是心情不好时，残暴度还会进一步上升。为此直到28岁的小夜老师仍然过着孤独的单身生活……不过小夜老师自己却没有察觉到这个情况，还幻想着能够早日步入婚姻的殿堂（话说，不怕死的新郎还是比较难找地~）。俗话说，严师出高徒，为了能将学生们都培养成优秀的指挥官，小夜老师坚定着自己的信念，日复一日的对学生们实施着残暴的管教政策的同时，她也有细心的照顾学生的温柔一面。

美仓 てすら

年龄16岁的高二学生。美仓同学平时总是身披斗篷，隐藏起自己那张清纯可爱的面容。美仓平时最喜欢研究灵魂、UFO、UMA等超自然现象。因此而很少与人接触的她，更多了一分神秘的色彩。

平日很少与人接触的美仓，有着不为人知的高度判断力，在危机关头能够给与主人公极大的帮助。另外，对于自己的兴趣，美仓有着非同寻常的热情，为了证明幽灵的存在而去墓地蹲守、或者是为了追踪UFO而在深夜的城市中四处飘荡……这些令常人难以接受的行为，在美仓看来却是很正常的……

冬云 京香

主人公佐伯辽驾的学长，高三学生、年龄为18岁。平日总是身着武道服的京香是个武功极高的女孩。身为冬云家传承武术、“鬼神拳”的继承人，京香最大的目标就是将其发扬光大。

武功极高且性格直率的京香，总是给人一种威风凛凛的感觉。为此，使她在学园中获得了极高的人气。不过，在面对问题的时候总是想以蛮力来解决的思维模式，是京香最大的缺点。

天使 吹雪

对武器十分喜爱的高一学生，年龄为15岁。身为武器宅的吹雪同学是个性格活泼开朗，自由奔放的女孩。平时很少听取他人的意见，总是喜欢按照自己的想法展开行动。为了达成自己的目的，会毫不犹豫的使用武器……为此也引发了不少的误会。不过，由于吹雪开朗的性格，每次也都能平安化解。

吹雪平时总是喜欢搞一些各种各样的策划，但由于其大脑并不是十分发达，所以失败也变成了家常便饭……吹雪颈部最爱的装备便是颈部围着的物质压缩围脖。除此之外，吹雪还有着她手中不拿着武器，便会觉得心里不安的特殊癖好……

持田 菜波

四处寻找失踪的哥哥的女孩，年龄14岁，高一学生。本来已是高二学生的菜波，听闻自己失踪的哥哥在超级机器人学园打拼，于是便疯狂的恶补相关知识后，成功的以新入生的身份来到了超级机器人学园……

菜波是个礼仪端正，性格温和的女孩，她的运动神经十分发达，且有着令人震惊的强壮体质……另外，菜波把哥哥小时候（失踪前）的照片视为最珍贵的东西，并时而YY多年不见的哥哥成长后的姿态……

望月 葵

超级机器人学园的学生会会长，年龄17岁，高三学生。带着眼镜的葵看起来就是一副知书达理的样子。在日常的学习中，葵的成绩一直都是最优秀的，身为优等生的葵在就任学生会会长后的一个月内，解决了各种问题事件、获得了教官与同学们的一致好评。

外表看似十分优秀的葵，内心中却隐藏着一个不为人知的野望、征服世界。而凭借着超常的计算能力顺利的成为学生会会长便是她实现野望的第一步。

史无前例的超级机器人学园！

在地球经历了数次与企图征服世界，或是满足自己的种种欲望的异星球以及异世界的侵略者们的战争的时代，诞生了各种各样的机器人以及众多的优秀机师，正是由于他们的奋战，地球才得以脱离侵略者的魔掌……



機体名：ゴーダンナー　ツインドライブモード＆セレブレイダー
パイロット名：ゴオ、杏奈＆ルウ

通过总结人类史上经历的种种战争，军方上层部为了预防不知在何时会再次引发的战争，最终做出了一个决定……

为了将强大、高度的机械化科技力量更加有效率的使用，同时在统率力、判断力以及其它各层面的能力上进行强化育成，无论是何时何地都可以进行实战训练的战斗系统超级机器人战斗系统（ス一布ロボットバトル，简称为スパロボバトル）由此诞生了。

超级机器人战斗系统（以下简称机战系统），在开发完成后实现了军方上层部预想以上的成果。由此，军方上层部正式设立了结合机战系统的培养次时代指挥官的特殊组织，超级机器人学园。

作为教育设施运营的超级机器人学园，聚集了众多优秀有志的少年少女们。其中有头脑简单、超级热血的白痴番长、也有一天到晚神神秘秘的追求灵异事件的小萝莉、还有脾气暴躁、性格扭曲、年近30岁还没人敢要的痴女教官……总之，超级机器人学园有史以来最大的闹剧即将随着主人公的到来而展开~

学园的校风

虽然超级机器人学园是属于军方直属机构，但校风却与普通的学园差别不大。要说与普通学校最大的区别，那就是教育科目的侧重点不同。在超级机器人学园中，数学、语文等普通科目并不重要，相比之下学习如何制定作战方案、熟练各种兵器的使用以及接受强化指挥能力的特殊教育才是真正的学习重点。

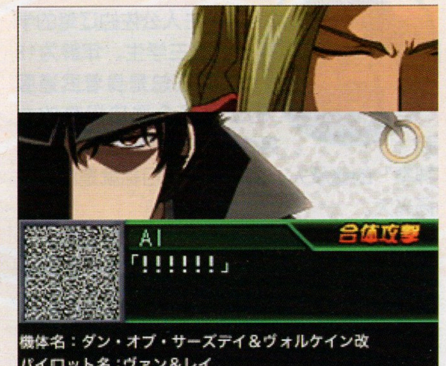
除了上述的教育侧重点不同之外，接下来要说的才是超级机器人学园最大的特色。超级机器人学园有着一条惊人的规定，那就是无论何事都以超级机器人战斗的胜败来决定。而且，对于对方发出的挑战，也必须要正面的接受，与其一较高下，如果战前逃亡的话，是要受到相应的惩罚地~

超级机器人学园的入学条件也是比较苛刻，凡是想要报考超级机器人学园的学生都会经过严密的审核以及高难度的专业考试之后才能被录取。另外，像轰刚太郎这种学习成绩完全不行的家伙之所以能够顺利进入超级机器人学园，是因为另一个特殊的规定，学园崇尚实力主义，无论普通学科成绩如何，即便是人格上有问题也无所谓，只要是在机战系统上有特长的学生，都可以被破格录取……

游戏的整体流程

本作的类型有别于正统的机战系列游戏，但游戏的流程方面却与正统机战差别不大，基本上就是按照剧情事件、剧情战斗、整备（购入机体、组合配置编队等）的循环顺序进行的。

在剧情事件的最终，会引发BOSS战，当玩家运用各种战术成功的击破BOSS之后，便可以获得银币、金币等消费币来购买新机体，以及得到新的强化零件&新机体。而当玩家在剧情战斗中被BOSS击败，游戏也不会GAME OVER，



機体名：ダン・オブ・サーズデイ＆ヴォルケイン改
パイロット名：ヴァン＆レイ

而是可以反复继续挑战。如果玩家感觉BOSS的实力太强，建议还是趁早改变战术或是更换机体。毕竟，单纯的靠拼人品始终不是上策……至于，购买机体所需的消费币则可以通过反复欺负学园里溜达的同学来收集……

本作战斗的流程



機体名：ナデシコ C
パイロット名：ルリ、ハリ

作为一款以对战为卖点的游戏，游戏中的战斗部分自然就成为了重点中的重点……本作的战斗部分是按照小队选择→战斗方针选择→战术指令选择→战斗→战斗方针选择……的顺序进行的。下面就来分别进行说明。

首先是小队编成。游戏中1小队的最大机体数为5架，最大COST上限为15点。根据玩家所选机体的不同，COST也会发生变化。综合能力越强的机体COST就会越高，反之比较弱的量产机则是COST很低。至于是选择少数精锐，还是以量取胜就要看玩家自己的喜好了。

战斗方针的选择非常简单，只要在限定的时间内从各个击破、一齐射击、强行突破、威吓射击、迎击态势等5个选项中选择1项即可。上述的5项方针有着属性相克的特性，当玩家所选择的方针正好克制对手时，该回合内就会得到追加AP10点的奖励，反之则是对手得到该奖励。由于AP关系到战斗时使用各种选项，所以追加得到的这10点AP就显得格外重要了。

接下来是战术指令选择。游戏中提供的战术指令选择共有10项。分别为武器、精神、回避、防御、援护、交替、修理、补给、变形以及能力。其中前6项和能力为普通指令选项，正常情况下所有机体都可以选择。而后3项为特殊指令选项，只有拥有相应特技的机体才能选择使用。另外，战术指令选择时也是有时间限制的，虽说时间上还算比较充裕，但也还需注意别因为时间的关系导致失败……（普通指令的作用与正统机战游戏基本没有差别，这里就不再多说了，至于特殊指令，下文中将会进行说明。）

在战术指令选择完成后，即可正式开始战斗。战斗时，屏幕下方会出现一个行动槽，该槽上、下两方的图标分别表示我方上、下两个机体的行动，而敌方机体的行动则被隐藏起来，当玩家看到行动槽没有到达图标位置，而出现机师图像时，就意味着是敌方的行动。

本作的继承相关

本作虽然只是个外传类的作品，但却与GBA的正统前作游戏有继承关系……如果有GBA版各作的玩家，在游戏开始时便可以获得各种究极强化零件作为奖励了。具体的联动效果如下表。

游戏名	银	金	强化零件
机战A	25	4	ASH TO ASH
机战R	10	7	果て无き探求心
机战D	20	5	ファブラ・フォレース
机战J	30	3	ヒロイントリオ
机战OG	–	9	最后の审判者
机战OG2	45	–	荒ぶる星神

“机战系统”简述

上文中提到过，军方上层部为了预防不知何时再次引发的新战争，在总结过去的历史后，最终做出了重大决定，开发一个能将强大、高度的机械化科技力量更加有效率的使用，同时在统率力、判断力以及其它各层面的能力上进行强化育成，且无论是何时何地都可以进行实战训练的究极战斗系统。

机战系统的具体战斗方式为，通过掌机大小的特殊机器、BASE（Battle Safety Electronic）来载入各个机体的资料，进行实战般的战斗训练。机战系统不仅仅是用于军方，类似便携掌机的特殊设计使其成为了世间男女老少都非常喜欢的休闲娱乐用品……不过，超级机器人学园中所使用的BASE属于特殊品，与普通的BASE最大的不同在于，学园版的BASE为了避免使用者不用心的战斗，同时也是为了能够令使用者体验到实战般的紧张感，在战斗后会给与失败者一定程度的惩罚（通常表现为被击昏）。

BASE的设计风格虽然只有一种（怎么看都是个NDS嘛~），但主机的配色却十分丰富，可





機体名：ゴライオン
パイロット名：黄金、ファーラ姫、黒鋼、青銅、錫石

以满足各类人事的需求（果然还是NDS……）。另外，学园专用的BASE的主机正面，印有学园的校徽，这也是与普通BASE的一个标志性区别。

关于AG与AP

本作游戏中全新引入了AP与AG这两个新概念。其中AP的全称为アクションポイント，在战斗中无论是使用武器攻击还是使用各种精神指令或是使用修理、补给等特殊指令时，都需要消费相应的AP点数，当AP点数不足时，相应的指令就无法选择了。而AG(アクションゲージ)则是指画面左下方的AP计量槽，当我方机体消费AP后该槽就会增加，当AG槽到达上限（机体AG槽的上限为50点）后，就无法再选择各种指令了。

关于地形效果

本作中同样继承的还有机战正统系列里的地形效果系统。在正统机战游戏中地形效果的概念正在逐渐变得鸡肋，但在本作游戏中地形效果能成为决定胜局的关键项目。对于某些十分强力的机体，只要到了特殊的地形，他们的能力就会受到极大的限制。而此时我方机体能够适应该地形的话就会占到很大的便宜。另外，在对战中，选用武器时也还需多加注意，所选择的武器是否适用于当时的地形，如果不适应的话，该武器对敌人造成的伤害值就会大大降低。

机体&武器的特性简介

在本作游戏中，机体拥有了各自特殊的特性。当战斗中达成了发动的条件后，就会自动引发各种能力。其发动的条件也是各有不同，某些机体的特性发动条件还不止一个。灵活的运用机体的特性后，可以达到各种奇效，不过某些时候机体特性发动的不合适的话，也会给对手创造机会……

不仅是机体，连机体所装备的武器也拥有了特性的设定。武器设定除了机战正统系列中的命中率、CT率（会心一击率）的补正之外，还给大量的武器追加了附加各种异常状态的特殊效果。比起强力的、拥有一击必杀效果的武器来说，消耗战时，能够给与对方附加各种特殊状态的普通武器相对来说的价值会更高一些。

关于特殊的异常状态

本作中，大部分机体的武器都全新加入了一些特殊的异常状态。此类武器可能攻击力一般，但附加的特殊异常状态如果能成功的发动，那将使得整个战局都发生变化。虽说异常状态的发动率普遍都不高，但在消耗战中，多用附加特殊异常状态的武器绝对是个上策。另外，全部的异常状态都可以通过拥有修理特技的机体来进行回复。

感电：简称为“感”，成功发动后对方在2~4个回合内，所选用的指令会有失败的可能。

麻痹：简称为“麻”，成功发动后对方在1~3个回合内，无法行动。不过，当受到一次攻击后，变化解除麻痹状态。

スロウ：简称为“钝”，成功发动后对方在2~4个回合内，消费的AP变为1.5倍。

ヒート：简称为“热”，成功发动后对方在每个回合都会强制受到最大HP20%的伤害。

沉默：简称为“默”，成功发动后对方在1~3个回合内，无法使用精神指令。

狙击：简称为“狙”，成功发动后对方在1~3个回合内，无法使用任何武器。（此项异常状态为精神指令、狙击的特殊效果，只要命中，发动率为100%）



機体名：コン・バトラーV
パイロット名：豹馬、十三、大作、ちづる、小介

猜拳标记的作用

在本作中，每架机体都附加了一个猜拳的特殊标记。猜拳的标记共分为“石头”、“剪子”、“布”三个种类，根据标记种类的不同，机体也会产生特殊的变化。总体来说，“石头”的特性是武器的攻击力增加、HP、EN、装甲下降。“剪子”的特性与“石头”正好相反，HP、EN、装甲较高，但武器的攻击力会整体下降。而“布”则是居中，机体的各项能力都十分平均。另外，同一架机体的猜拳标记不同时，机体的特性、搭乘的机师以及机师的精神指令都会发生变化。所以，玩家在选择队伍编制时，一定不要忘记仔细查看不同标记下机体的特征。毕竟、相同的机体，在不同的猜拳标记下、战术也是会发生不小的变化地~忘了一点，猜拳标记还有另一个特殊作用，当玩家所选用的机体的猜拳标记正好克制攻击目标时，会追加500点的伤害值。反之，此项规则也会对我方造成追加伤害。

特殊指令解析



機体名：ボルテスV
パイロット名：健一、一平、大次郎、日吉、めぐみ

在机战系列的正统作品中的部分特殊指令也被继承到了本作的战斗中……下面就来简单的说明一下这些特殊指令。

变形：部分机体拥有的特殊能力。在1回合内只能选择一次，当机体变形后，各项能力会发生一定的变化，武器也会有所增减。另外，某些机体在变形后可以发动特殊的机体特性。

援护：想要成功发动援护指令，必要的条件是自己小队中要有未出击的闲置机体，且该机体要拥有援护技能。当我方机体使用了援护指令后，担任援护的机体会与其交替登场，登场后担任援护的机体的防御力为普通时的两倍（即，被攻击后的伤害值为50%），但作为援护的机



機体名：ガイキング・ザ・グレート
パイロット名：ダイヤ

体登场后无法在使用其他指令。另外，援护指令一回合内只能使用一次。

交替：交替指令与援护比较相似，使用后的效果都是令我方两架机体互换，但不同的是援护登场的机体会增加防御力的补正，而交替登场的机体则是增加回避率的补正（回避率变为普通时的2倍）。另外，交替指令也是一回合内只能使用一次。

修理：机战正统作品中的经典辅助指令之一。修理指令的使用条件比较宽松，只要拥有修理机能的机体的AP残量充足，那就可以在一回合内连续使用。使用的效果为回复我方机体的HP2000点，同时回复各种异常状态。另外，需要注意的是，修理指令本身拥有使用回数的限制，超过限制回数后就不能再进行修理了。

补给：同样也机战正统作品中的经典辅助指令之一。补给指令的使用效果为回复我方小队的全部EN。如果是采用速攻战术的玩家可能会觉得补给指令很鸡肋，但如果是打消耗战时，补给指令就能发挥出真正的作用了。

精神指令的活用

机战系列游戏的精髓之一便是精神指令系统了。在外传性质的本作中，精神指令系统仍然得到了继承。在游戏的对战中，精神指令系统的引入使得整个战斗的紧张感大增，活用下的不同武器与不同精神指令的搭配更是让人无法猜测对手的行动……同时，武器与精神指令合理的搭配也能产生对我方十分有利的战果。像必中+直击+强力武器可以一击秒杀敌方的机体，狙击+MAP武器可以令敌方全员陷入行动不能状态等，组合的方法多种多样，但每种组合却不一定会100%的达到预期的效果……在按部就班的实行自己制定的特有战术的同时，利用精神指令来化解对方的战术，这、才是本作最大的魅力所在！

全精神指令效果一览表

编号	名称	使用效果
1	自爆	使用后对全场机体造成固定的HP伤害，但使用防御指令后伤害会降低50%的伤害，且不屈、铁壁等精神指令也可以防御或减轻自爆的伤害。
2	侦查	可以查看到敌方小队全机体的能力值。
3	加速	下回合行动时， AP的消耗量降低50%。
4	ひらめき	完全回避敌方攻击1次。
5	狙击	攻击命中后，敌方在1～3个回合内攻击不能，效果为1次。
6	集中	1回合内，命中率&回避率+30%。
7	努力	使用后，下次攻击时武器的属性发动率为两倍。效果会一直持续到机体被击破。
8	根性	回复自机HP最大值的30%。
9	必中	发动攻击后，100%命中敌方，效果为1次（注意可不是1回合了~另外，ひらめき仍就优先于必中）。
10	直击	无视敌方的援互防御、特殊防御以及不屈和ひらめき，效果为1次。
11	不屈	自机的伤害值强制降低为10点HP，效果为1次。
12	突击	3回合内，攻击命中后强制会心一击。并且可以与热血和魂并用。
13	应援	给与我方机体努力的效果，对自机也同样有效。
14	信赖	回复我方机体HP2000点，对自机也同样有效。
15	铁壁	1回合内，自机所受的伤害值降低75%。
16	献身	使用自机机师的30点SP分给我方其他机师。（但只限主机师）
17	ド根性	回复自机100%的HP。
18	热血	对敌人攻击后的伤害值追加2500点，效果为1次，但不能与魂并用。
19	幸运	在下次战斗中击破敌机，战斗胜利后获得金币的几率提升。
20	祝福	给与我方机体幸运效果，对自机也同样有效。
21	かく乱	1回合内，敌方全员的命中率降低50%，但，必中仍然优先。
22	气合	自机气力+20点。
23	觉醒	下回合开始，自机可以攻击两次。效果一直持续到被击破为止。
24	脱力	降低敌方全员的气力值（降低到初始气力）
25	魂	对敌人攻击后的伤害值追加4000点，效果为1次，但不能与热血并用。
26	补给	完全回复小队EN值。
27	激励	增加我方任意机体气力20点。对自机也同样有效。
28	友情	回复我方全员的HP1000点。对自机也同样有效。
29	再动	下次行动时的AP消耗强制降低为1。
30	爱	回复我方全员100%的HP，以及全部的异常状态。

关于合体攻击技

合体攻击技是机战系列游戏中的一大特色。使用合体攻击技时不仅可以对敌人造成极大的伤害，且效果十分华丽。本作中的合体攻击技使用条件相对还是比较宽松的，只要发动合体攻击技的两架机体在同一个小队内，其中有一架机体上场参战、并达成气力等条件后便可以使用了，而不需要两架机体同时都参战。

合体技表

名称	使用机体
ダブルロケットパンチ	マジンガーZ+グレートマジンガー マジンカイザーKS+グレートマジンガー
ダブルマジンガーブレード	マジンカイザーKS+グレートマジンガー
ダブルバーニングファイヤー	マジンガーZ+グレートマジンガー マジンカイザーKS+グレートマジンガー
ダイナミックダブルインパクト	マジンカイザーKS+真ゲッター1
ファイナルダイナミックスペシャル	マジンカイザーKS+グレートマジンガー+真ゲッター1
グランダッシャー天空剑	コンバトラーV+ボルテスV
超电磁スピンVの字斩り	コンバトラーV+ボルテスV

スペリオルブースター	ガイキング+スペリオルスティンガー
デスファイヤー	ガイキング+キルジャガー スペリオルスティンガー+大空魔龙
キラーバイト	スペリオルスティンガー+大空魔龙
大回转コースタースイング	ガイキング+大空魔龙(ボリューション)
ガン×ソード	ダン・オブ・サーズデイ+ヴォルケイン改
弹丸エルドラダン	ダン・オブ・サーズデイ+エルドラソウル
罪の眠り	シン・オブ・フライデイ+セン・オブ・サタデイ
ダンナーコンビネーション(ネオ)	ゴーダンナー+ネオオクサー
ダンナーコンビネーション(ゴー)	ゴーダンナー+ゴーオクサー
ゴーダンナートリプルドライブ	ゴーダンナーTDM+セレブレイダー
ガイナーコンビネーション	ブレイドガイナー+セレブレイダー
超龙神・击龙神アサルト	超龙神+击龙神
ジーグバズーカ	钢铁ジーグ+ビッグシューター(新) 磁伟俱+ビッグシューター(旧)
マッハドリル	钢铁ジーグ+ビッグシューター(新) 磁伟俱+ビッグシューター(旧)
ダブルスピンストーム	钢铁ジーグ+磁伟俱
钢铁神ジーグ	钢铁ジーグ+磁伟俱
Cエクステンション	ネリー・ブレン+ヒメ・ブレン
コンビネーション・アサルト	ストライクフリーダムガンダム+∞ジャスティスガンダム
ミーティアフルバースト	ストライクフリーダムガンダム+エターナル ∞ジャスティスガンダム+エターナル
アストレイ・ダブル・ブレード	パワードレッド+アストレイBFセカンドL・LL
ガウリ队总攻击	パンサー(ベロ机)+パンサー(ガウリ机)+パンサー(サラ机)
マッドハンドシェイカー	アンダーゴレーム(ケジナン机)+アンダーゴレーム(エンゲ机)+アンダーゴレーム(ジャポリ机)
フォーメーションアタック射击	エステバリスカスタム リョーコ机+エステバリスカスタム イズミ机+エステバリスカスタム ヒカル机
フォーメーションアタック格斗	エステバリスカスタム リョーコ机+エステバリスカスタム イズミ机+エステバリスカスタム ヒカル机
ウルズ・ストライク	ARX-7 アーバレスト+M9 ガーンズバック(クルツ)+M9 ガーンズバック(マオ)
ウルズ・スペシャル	ファルケ+M9 ガーンズバック(クルツ)+M9 ガーンズバック(マオ)
ツインドッグ	マークザイン+マークジーベン
トリプルドッグ	マークアハト+マークドライ(D良)+マークフュンフ
クロスドッグ	マークザイン+マークジーベン+マークドライ(カノン)+マークアハト

关于支线任务

本作中除了简短的剧情流程之外，多达80个以上的支线任务也是游戏中的重点组成部分……游戏中的支线任务与主线流程是没有直接关系的，也就是说，玩家既可以在进行主线流程的时候，按时完成出现的支线任务，也可以在通关之后，专心完成全部的支线任务。

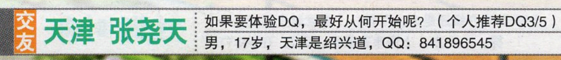
支线任务的内容十分丰富，比如像在学园迷路的间谍、不慎显露行踪的忍者以及追查神秘怪盗等任务的剧情都十分搞笑。另外，支线任务的引发方式也非常简单，当玩家在学园内看到头上标有“红色S”标记图标的角色后，与其对话便可以触发相应的支线任务了。支线任务触发后与主线流程相似，都是按照剧情对话+剧情战斗的形式进行的。在看完了超搞笑的剧情对话后，只要能成功战胜对手，即可顺利完成该任务。



全支线任务一览表

编号	任务名称	出现时期	触发场所
1	イタズラがすぎる	第1天	校门
2	元气すぎるのもどうかと	第1天	中庭
3	九人目の战士	第1天	グラウンド
4	私の呆れたスパイ	第1天	开かずの间
5	隐秘行动中です	第2天	中庭
6	保健委员の逆袭	第2天・京香战后	保健室
7	强引な先辈	第2天・京香战后	三年生教室
8	なよ竹の…	第2天・京香战后	购买部
9	メガネは好き嫌い?	第2天・てすら战后	通信センター
10	眠いの…	第2天・てすら战后	中庭
11	がんばれ队长さん	第2天・京香战后	体育馆
12	生徒会执行部の逆袭	第2天	生徒会室
13	指挥官は男のロマンだぜ	第2天	体育馆
14	三度のメシより…	第2天	二年生の教室
15	お姉さんの悩み	第2天	通信センター
16	モキモキモンキーパニック!	第2天	体育馆里
17	转んじゃいます	第2天	グラウンド
18	オカルト研究会の逆袭	第2天	グラウンド
19	名刀・菊一文字	第2天	体育馆
20	方向音痴をなおしたくて…	游戏通关后	体育馆里
21	彼女が欲しい	第2天	三年生の教室
22	迫り来る"G"の恐怖!	游戏通关后	购买部
23	咒われています!	游戏通关后	保健室
24	しりとり合战	第2天	学园长室
25	アイデアが浮かばなくて…	第2天	开かずの间
26	大きい方がいいですか?	游戏通关后	保健室
27	旧校舍の秘密	游戏通关后	旧校　前
28	私は妖精	魅门战后	旧校　前
29	女の子らしさって?	游戏通关后	グラウンド
30	クリームパンの恨み	第1天	二年生の教室
31	コロネの中身はなんだろな	第1天	二年生の教室
32	ライフウィズハンバーガー	第1天	二年生の教室
33	新しい世界へ	第1天	二年生の教室
34	くしゃみ魔女ペッ布ちゃん第1话	第2天	校门
35	くしゃみ魔女ペッ布ちゃん第2话	第2天	生徒会室
36	くしゃみ魔女ペッ布ちゃん第3话	第2天・京香战后	开かずの间
37	くしゃみ魔女ペッ布ちゃん第4话	第2天・京香战后	旧校　前
38	くしゃみ魔女ペッ布ちゃん第5话	游戏通关后	里山入口
39	くしゃみ魔女ペッ布ちゃん第6话	游戏通关后	校门
40	くしゃみ魔女ペッ布ちゃん第7话	游戏通关后	屋上
41	五人そろって…〜一人目〜	第2天	中庭
42	五人そろって…〜二人目〜	第2天・京香战后	购买部
43	五人そろって…〜三人目〜	第2天・京香战后	屋上
44	五人そろって…〜四人目〜	旧校　D弥战后	通信センター
45	五人そろって…〜五人目〜	魅门战后	グラウンド
46	先生、お愿いします!第1话	第2天・てすら战后	校门
47	先生、お愿いします!第2话	第2天・てすら战后	通信センター
48	先生、お愿いします!第3话	第2天・京香战后	学园长室
49	先生、お愿いします!第4话	第2天・京香战后	旧校　前





50	先生、お愿いします！第5话	第2天・京香战后	开かずの间
51	行方不明のあいつを探せ	第2天・京香战后	二年生の教室
52	プライドの激突	游戏通关后	中庭
53	灼热の决战	游戏通关后	二年生の教室
54	学园怪盗00号	游戏通关后	三年生の教室
55	学园怪盗00号・第二の事件	游戏通关后	学园长室
56	怪盗00号の挑战	游戏通关后	二年生の教室
57	怪盗00号・获物はお前だ	游戏通关后	三年生の教室
58	さらば怪盗00号		二年生の教室
59	スパロボ学园の休息 その１	游戏通关后	购买部
60	スパロボ学园の休息 その２	游戏通关后	グラウンド
61	スパロボ学园の休息 その３	游戏通关后	中庭
62	スパロボ学园の休息 その４	游戏通关后	屋上
63	スパロボ学园の休息 その５	游戏通关后	里山入口
64	学园忍者部队でござる	游戏通关后	里山入口
65	拔け忍を追えでござる	游戏通关后	里山入口
66	幼驯染のジレンマ	游戏通关后	二年生の教室
67	超カミングアウト	游戏通关后	二年生の教室
68	汉一匹！ 轰刚太郎！	游戏通关后	体育馆里
69	ゴミはゴミ箱へ！ ご饭は…	游戏通关后	购买部
70	强すぎる女は嫌いですか?	游戏通关后	体育馆
71	あなたの秘密教えて下さい	游戏通关后	屋上
72	吹雪は吹雪ですぅ！	游戏通关后	体育馆
73	终わりはいつも…	游戏通关后	中庭
74	人は呼ぶ、惩りない女と	游戏通关后	生徒会室
75	恶の中ボス募集中	游戏通关后	生徒会室
76	学园ミステリー	游戏通关后	中庭
77	见えない瞳の见せない理由	游戏通关后	体育馆里
78	そのスイーツ危险につき	游戏通关后	购买部
79	新妻の心得?	游戏通关后	保健室
80	それゆえに恐らくは幸福な日々	No.66～79完成后	グラウンド

简单流程攻略

学园长室

游戏开始后，主人公来到了向往已久的超级机器人学园，在校门口正巧碰到了邻家小萝莉、濑户▫关弥，经过一番叙旧之后，▫关弥带着长室。

进入校长室，主人公在校长以及教官（即、班主任）四条小夜的教导下，了解了学园的一些基本情况，并在小夜老师的考核后得到了自己最初的机体。

问题相关的研究

问题1：战いは回避より防御が优先だ

选择はい后机体确定为超级系，问题转到2–S。

选择いいぇ后机体确定为真实系，问题转到2–R。

问题2–S：单体ロボットより合体ロボットが好きだ

选择はい后问题转到3–S1。

选择いいぇ后，问题转到3–S2。

问题3–S1：兽系ロボットに魅力を感じる

选择はい后得到机体ダンクーガ&バンブリアングランド。

选择いいぇ后得到机体ボルテスV&超龙神。

问题3–S2：味方より敌を应援してしまう?

选择はい后得到机体ギル・ギア&シン・オブ・

フライデイ。
选择いいえ后得到机体グレートマジンガー&Gゼロガンナー。

问题2-R：どちらかというと、命令する立场より命令される立场にいたい
选择はい后问题转到3-R1。
选择いいえ后问题转到3-R2。

问题3-R1：结构、ノリの轻い性格だ
选择はい后得到机体钢铁ジーグ、マークアハト、アファームド・ザ・ハッター。
选择いいえ后得到机体オーガン、ガンダムヘビーアームズ改、キルジャガー。

问题3-R2：男性パイロットより女性パイロットが好き？
选择はい后得到机体スターゲイザー、ヒメブレン、エステバリスカスタムリョーコ。
选择いいえ后得到机体エンペランザ、ファルケ、ウィンダムネオ机。

得到机体后就可以进行编制了，如果能与前作联动的话，还可以将强化零件也装备上。在编制好自己的第一队伍后，与小夜老师对话即可开始游戏中的第一战。本战是游戏中少有的随机制战斗，即、BOSS所选用的机体不确定。不过，毕竟是第一战，BOSS的机体再怎么变换也只不过是个杂鱼级别的机体，利用此机会熟悉一下系统后，轻而易举的获胜……（注：由于本作的主线流程战斗十分简单，在攻略中就不再说明具体的打法了，下文中将会给出主要BOSS的出战机体，玩家们可以参考之后，再对症下药的收拾他们……）





二年生教室

清晨，第一天上学的主人公便险些迟到，在其匆匆忙忙的赶到教室门口时正好撞上了一样迟到的学园番长、轰刚太郎同学……剧情之后小夜老师决定要好好教育一下主人公，不得已、只能用BASE战来解决了。战胜小夜老师后平安无事的开始上课……下课后到了自由活动时间，此时可以去学校的四处转转。

在学园中庭、体育馆、三年生教室、生徒会室等4个地点分别与寻找失散哥哥的持田菜波、超级武器宅天使吹雪、究极拳法、鬼神拳继承者冬云京香以及眼睛妹望月葵相遇，看过搞笑的剧情之后，还可以在各地挑战一下杂鱼生徒，赚取一些消费币……

上述4个事件全部完成后，主人公与▫关弥一起来到了购买部，此时学园番长的小弟前来挑衅，轻易击倒他后，主人公赶往约定地点与番长轰刚太郎决斗。

在主人公与刚太郎的激战之后，战败的刚太郎不慎将古代妖怪、魅门的封印破坏，魅门得以逃脱……为了防止魅门胡作非为，主人公等人决定抓到魅门再次将她封印起来。

在剧情对话结束后，通信中心开放了。在这里不仅可以进行联机通信，还能使用消费币来购买新机体，不过 购买时是系统随机的，而且每次购买后系统会即时的进行自动保存，妄想用S/L大法的玩家可以彻底死心了……

中庭

主人公与▫关弥为了追寻魅门的踪迹来到中庭找到了平时非常喜欢研究灵异现象的美仓同学。虽然美仓同意帮助主人公，但作为交

换条件，她要主人公帮忙寻找UFO……主人公一怒之下掏出了BASE，战斗再次开始。

成功战胜美仓后得到线索，前往三年生教室。面对无法打开的大门，主人公正在不知所措时，鬼神拳继承者冬云京香出现，看到主人公鬼鬼祟祟的京香决定要用武力来制服主人公，不得已，再次开战。

战胜京香后主人公向其表明了自己的目的，京香也同意帮助主人公寻找魅门。就在此时，超级武器宅天使吹雪出现……看过搞笑的一段剧情后，主人公揭开了吹雪的秘密，气急败坏的吹雪把枪口对准了主人公……战斗再开。

生徒会室

在吹雪的私藏武器用秘密基地被揭开后，主人公等人继续前往生徒会室打探魅门的下落。来到生徒会室后生徒会长没有找到，却发现了刚太郎与菜波……剧情对话之后，菜波以及刚太郎先后与主人公展开了BASE战。战斗胜利后，菜波告诉主人公生徒会长在旧校舍，之后就拖着刚太郎撤退了……



機体名：スターゲイザー
パイロット名：セレーネ、ソル

旧校舍前

经过了一番折腾，主人公终于见到了生徒会长望月葵，葵表示愿意帮助主人公，但作为交换条件，要求主人公与她约会、共进午餐。在主人公毫不犹豫的答应的同时，身边的□关弥醋意大发……终于，在学校门口等待主人公的□关弥按耐不住，向主人公发起了挑战，名义上是帮助主人公增加BASE战的经验，实际上是为了发泄一下自己心中的不满……

在主人公战胜□关弥的同一时间，美仓同学在学园屋顶召唤UFO失败，正在沮丧之时，魅门出现了……

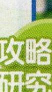
シン
「次はこいつを食らえっ!」

機体名：デスティニーガンダム
パイロット名：シン

第二天中午休息时，由于美仓把□关弥约走、主人公只好自己一人前往购买部买午餐。当主人公来到购买部后发现队伍早已如长龙般的排开，于是便光明正大的用武力解决的办法强行买到了想要的午餐……

学园屋顶

在主人公一人去购买部的同时，□关弥被魅门附身的美仓带到了屋顶，就在□关弥正要被XXOO之际，主人公出现了……面对被魅门附身的美仓的阻拦，主人公只好使用BASE战来解决了。在击倒美仓后，魅门离开了美仓的身体，事件暂时告一段落。




为了继续追查魅门的下落，葵以京香为诱饵，用计骗她引诱魅门上钩，同时，也就意味又一场闹剧开始了……当主人公得知有个暴走痴女在闹事后，立即赶往事发现场，此时受害者已有不少，为了将伤亡减轻至最低，主人公拿着BASE冲了上去……

战斗胜利之后，昏迷的京香被主人公抱到了保健室……京香醒来后面红耳赤的跑了出去，主人公随后也糊里糊涂的前往追赶……就在好不容易找到了京香的主人公，正想问清事实之际，一群学园生徒围了上来，二人因寡不敌众被生徒捕获后，被生徒绑去面见他们的BOSS。

生徒会室

当主人公清醒过来后发现所谓的BOSS就是生徒会长、望月葵。此时她已经被魅门附体，并向主人公表明了自己的愿望就是征服世界。之后便使用魔法将京香也变为了自己的手下，并向主人公发起了挑战……

在先后战胜了京香与葵后，魅门再次逃脱。在葵等人回复意识之后，众人决定要尽快抓住魅



门，并找到了封印魅门的方法。之后众人展开了分头行动，主人公负责位于运动场附近的勾玉回收。

运动场

经过一番周折，主人公终于在游泳池上方的大树下找到了勾玉。之后便去寻找在附近调查的□关 D弥，得知合流的地点在后山的树林后，急忙赶往合流地点。

来到树林后，没有看到众人，但发现了刚太郎……互相鄙视的二人见面后，没说几句便吵了起来，正当二人准备用BASE解决的时候，有个学园生徒横插了进来，并告知二人有个见到男生徒就扒衣服的痴女正在学园中，目前已有众多男生徒遭难……听闻后主人公与刚太郎急忙赶往出事地点，发现了被魅门附身的菜波以及满地的受害者……接下来又是二连战，在收拾了暴走的菜波后还要再干翻刚太郎……战斗结束后，菜波与刚太郎终于相认，果然刚太郎就是菜波苦苦寻找的哥哥……

后山树林

在菜波的暴走事件告一段落之后，主人公急忙返回预定的合流地点。此时众人已经成功将全部的勾玉回收完毕。同时，正在发愁大量的武器无处放置的吹雪遇到了魅门……

受到魅门控制的吹雪实现了自己的梦想，在体育馆大开讲坛，传授各种武器知识……主人公等人在听到了学园内放送的广播后也赶往了体育馆，战斗在所难免……就在吹雪被主人公放倒之后，相亲再次失败的小夜老师出现了，看到内心带有遗愿的四条小夜，魅门再次附身而上，紧接着暴走的小夜老师便夺门而出……

当主人公等人在校门口找到小夜老师时，已经出现了不少受害者，主人公赶紧上前迎战……战斗结束后又是一同闹剧，眼看事情越闹越大，众人却还是抓不到魅门，善良的□关弥决定以自己为诱饵再次引诱魅门出现。不过好在这次被附身的□关弥没有干出什么荒唐的事情，在主人公的劝说下，□关 D弥与主人公和解。

后山基地

在经历了一同又一同的闹剧之后，大BOSS终于出现了，他就是被魅门附身的学园长……学园长要利用隐藏在学园后山秘密基地内的武器来达到他的野望，众人当然是要毫不犹豫的阻止了。

在经历了各种陷阱的考验之后，主人公等人成功的来到了秘密基地的入口，由吹雪变身成瓦尔西奥妮后使用的螺旋粉碎炮+京香的究极鬼神拳的双重打击下，坚固无比的基地大门被击穿……众人成功进入基地内部，见到了学园长。

此时已无需多说，速速以BASE战解决问题。在放倒了学园长后，一切还都没有结束，毕竟一直以来四处祸害的魅门还在。为了守护学园的和平，主人公与魅门展开了最终之战。轻松结束战斗之后玩家便可以欣赏到搞笑的结局了。另外，本作没有二周目的设定，在通关之后仍可以继续游戏，去完成全部的支线任务。当全部的80个支线任务都完成后，还可以观看到游戏中全部女性角色的CG画面。



BOSS战登场机体一览

番长战1

使用机体	猜拳属性	强化零件
グレートマジンガー	石头	ジャンケンダメージ＋
マジンガーZ	石头	－

美仓战1

使用机体	猜拳属性	强化零件
バイオヴォルケーノ	剪子	APカット小
ブラック・ドミ	石头	运动性+小
バイオプテラ	剪子	—

京香战1

使用机体	猜拳属性	强化零件
ガイアガンダム（バルドフェルド机）	剪子	装甲值+小
ブラウニー	布	运动性+小
コスモダイバー	石头	修理+

吹雪战1

使用机体	猜拳属性	强化零件
オーガン	剪子	HP+小
アストレイBF セカンドL・LL	石头	运动性+小
ライデン(gfk)512E1	石头	—
ライデン(gfk)512E2	石头	—

吹雪战2

特殊规则：COST上限为6。

使用机体	猜拳属性	强化零件
オーガン	剪子	HP+大
ガンダムヘビーアームズ改	布	照准值+小

菜波战1

使用机体	猜拳属性	强化零件
ブレイドガンナー	石头	HP+小
フェイ・イェン with VH	布	—
ゴッドガンダム	布	运动性+小
セレブレイダー	剪子	运动性+小

番长战2

使用机体	猜拳属性	强化零件
グレートマジンガー	石头	ジャンケンダメージ+
エルドラV	石头	ジャンケンダメージ+
ボスボロット	石头	HP+小
マジンガーZ	石头	—

弥战1

特殊规则：初期平原固定

使用机体	猜拳属性	强化零件
ゴーダンナー	剪子	格斗ダメージ+中
レインボージャーク	剪子	—
ゴーオクサー	剪子	运动性+小
ダリア・オブ・ウェンズデイ	布	照准值+小




てすら战2

特殊规则：战斗时间限定为8回合内，初期我方AP-30。

使用机体	猜拳属性	强化零件
タングラム	布	APカット大
バンブリアングランド	石头	SP上限+大
ランスタッグブレイク	布	运动性+大

京香战2

使用机体	猜拳属性	强化零件
ジェイアーク	布	沉默无效
强化型レイズナー	布	APカット小
ブラウニー	布	运动性+小
コスモダイバー	石头	运动性+小

京香战3

特殊规则：开始后敌我双方AP-50。

使用机体	猜拳属性	强化零件
ジェイアーク	布	SP上限+大
アルトロンガンダム	石头	格斗ダメージ+大
コスモダイバー	石头	运动性+大
パワードレッド	石头	格斗ダメージ+大

葵战1

使用机体	猜拳属性	强化零件
∞ジャスティス	剪子	运动性+大
ディアブロ・オブ・マンデイ	布	装甲值+大
エターナル	剪子	修理+
ストライクフリーダム	布	运动性+大

菜波战2

使用机体	猜拳属性	强化零件
ダンクーガ	石头	ジャンケンダメージ+
マークゼクス	剪子	运动性+大
フェイ・イェン with VH	布	运动性+大
ゴッドガンダム	布	运动性+大
ブレイドガンナーTDM	剪子	HP+大

番长战3

使用机体	猜拳属性	强化零件
真・ゲッター1	布	SP上限+大
超龙神	布	HP+小
マジンカイザーKS	剪子	装甲值+
グレートマジンガー	石头	ジャンケンダメージ+

吹雪战3

使用机体	猜拳属性	强化零件
オーガン	剪子	HP+大
アストレイBFセカンドL・LL	石头	运动性+大
ガンダムヘビーアームズ改	布	照准值+大
ライデン(gfk)512E1	石头	照准值+大
ライデン(gfk)512E2	石头	照准值+大

四条战1

使用机体	猜拳属性	强化零件
天のゼオライマー	布	待机HP回复+
ブラウニー	布	运动性+大
コアガンナー	石头	照准值+大
コン・バトラーV	布	SP上限+大
ドーベック(アデット机)	石头	运动性+大

D弥战2

使用机体	猜拳属性	强化零件
ゴーダンナーTDM	石头	格斗ダメージ+大
レインボージャークウィンド	剪子	APカット大+
ダリア・オブ・ウェンズデイ	布	照准值+大
大地魔龙	石头	修理+
セレブレイダー	剪子	运动性+大

学园长战1

使用机体	猜拳属性	强化零件
荒之皇	石头	APカット大
キングダリウス	剪子	照准值+大
ギル・ギア	剪子	照准值+大



魅门战1

使用机体	猜拳属性	强化零件
ガイキング・ザ・グレート	石头	照准值+大
ボルテスV	剪子	SP上限+大
ARX-7 アーバレスト	剪子	运动性+大
ダン・オブ・サーズデイ	布	照准值+大

通关后的BOSS战



菜波战3

使用机体	猜拳属性	强化零件
デストロイガンダム	布	射击ダメージ+大
フェイ・イェン with VH	布	运动性+大
セレブレイダー	剪子	运动性+大
ゴッドガンダム	剪子	APカット大
アンダーゴレーム(ジャボリ)	布	运动性+大

D弥战3

使用机体	猜拳属性	强化零件
ゴーダンナーTDM	石头	装甲值+大
天龙神	剪子	APカット大
ダリア・オブ・ウェンズデイ	布	照准值+大
大地魔龙	石头	修理+
ヒメ・ブレン	剪子	运动性+大

京香战5

使用机体	猜拳属性	强化零件
ジェイアーク	布	SP上限+大
エターナル	石头	射击ダメージ+大
アカツキ	布	照准值+大
アルトロンガンダム	石头	格斗ダメージ+大
强化型レイズナー	布	运动性+大

菜波战4

使用机体	猜拳属性	强化零件
デストロイガンダム	布	装甲值+大
マークゼクス	剪子	–
フェイ・イェン with VH	布	–
ダンクーガ	石头	APカット大
ゴッドガンダム	布	运动性+大

交友 福建 郑开峻 真希望高达蛋蛋有第三季啊。我想补习UC高达的话如何才好？
个人资料保密

吹雪战4

使用机体	猜拳属性	强化零件
オーガン	剪子	运动性+大
アストレイBFセカンドL・LL	石头	–
ウイングガンダムゼロ	石头	射击ダメージ+大
ガンダムヘビーアームズ改	布	射击ダメージ+大
バンプリアングランド	布	照准值+大

四条战3

使用机体	猜拳属性	强化零件
天のゼオライマー	布	SP上限+大
ブラウニー	布	运动性+大
ガンダムサンドロック改	石头	APカット大
コン・バトラーV	剪子	照准值+大

四条战2

使用机体	猜拳属性	强化零件
天のゼオライマー	剪子	APカット大
サンドロック改	石头	SP上限+大
ブラウニー	布	运动性+大
コンバトラーV	布	照准值+大
スペリオルスティンガー	剪子	–

魅门战2

使用机体	猜拳属性	强化零件
ガイキング・ザ・グレート	石头	照准值+大
デスティニーガンダム	石头	运动性+大
ボルテスV	剪子	SP上限+大
ARX-7アーバレスト	剪子	APカット大
ダン・オブ・サーズデイ	布	照准值+大

葵战2

使用机体	猜拳属性	强化零件
ストライクフリーダム	布	射击ダメージ+大
ネオオクサー	剪子	–
ディアブロ・オブ・マンデイ	布	SP上限+大
エターナル	剪子	–
ハイペリオン	布	运动性+大

京香战6

使用机体	猜拳属性	强化零件
ジェイアーク	石头	SP上限+大
エターナル	石头	SP上限+大
アカツキ	布	运动性+大
パワードレッド	剪子	运动性+大
强化型レイズナー	布	APカット大

攻略研究

全强化零件表

名称	装备效果
格斗ダメージ+（小）	格斗武器的攻击力+100
格斗ダメージ+（中）	格斗武器的攻击力+200
格斗ダメージ+（大）	格斗武器的攻击力+300
射击ダメージ+（小）	射击武器的攻击力+100
射击ダメージ+（中）	射击武器的攻击力+200
射击ダメージ+（大）	射击武器的攻击力+300
运动性+（小）	机体的运动性+10
运动性+（大）	机体的运动性+20
照准值+（小）	机体的照准值+10
照准值+（大）	机体的照准值+20
装甲值+（小）	机体的装甲值+300
装甲值+（大）	机体的装甲值+500
HP+（小）	机体的HP+500
HP+（大）	机体的HP+1000
SP上限+（小）	机师的精神力+5（副机师也有效）
SP上限+（大）	机师的精神力+10（副机师也有效）
ジャンケンダメージ+	猜拳战胜对手后伤害值追加500点
APカット（小）	全行动所消费的AP减3点，AP3以下只消费1。
APカット（大）	全行动所消费的AP减5点，AP5以下只消费1。
修理+	拥有修理技能的机体，修理后HP回复量+2000。
待机HP回复+	待机时的HP回复量+300
ソーラーセイル	每回合EN回复率+5%
スロウ无效	不会陷入スロウ状态
感电无效	不会陷入感电状态
麻痹无效	不会陷入麻痹状态

ヒート无效	不会陷入ヒート状态
沉默无效	不会陷入沉默状态
ASH TO ASH AP	全行动所消费的AP减3点、待机时的HP回复量+300、不会陷入ヒート以及沉默状态。
果て无き探究心	机体的照准值+10、机师的精神力+10、每回合EN回复率+5%。
ファブラ・フォレース	猜拳战胜对手后伤害值追加500点、不会陷入スロウ、感电以及麻痹状态。
ヒロイン・トリオ	格斗&射击武器的攻击力+100、机体的运动性+10、机体的装甲值+300。
最后の审判者	射击武器的攻击力+200、机体的运动性&照准值+10。
荒ぶる星神	格斗武器的攻击力+200、机体的装甲值+300、机体的HP+500。

全机体图鉴

编号	猜拳属性	COST	机体名	机师
1	石头			
2	剪子	5	ダンガイオー	ロール・クラン/ミア・アリス/ランバ・ノム/パイ・サンダー
3	布			
4	石头			
5	剪子	5	ギル・ギア	ギル・バーグ
6	布			
7	石头			
8	剪子	5	ダン・オブ・サーズデイ	ヴァン
9	布			
10	石头			
11	剪子	4	ヴォルケイン改	レイ・ラングレン
12	布			
13	石头			
14	剪子	4	エルドラV	ネロ/ホセ/バリヨ
15	布			
16	石头			
17	剪子	5	エルドラソウル	ネロ/ホセ/バリヨ/カルロス
18	布			
19	石头			
20	剪子	3	ブラウニー	プリシラ
21	布			
22	石头			
23	剪子	4	ディアブロ・オブ・マンデイ	ガドヴェド・ガオード
24	布			
25	石头			
26	剪子	4	メッツァ・オブ・チューズデイ	ウィリアム・ウィル・ウー
27	布			
28	石头			
29	剪子	3	シン・オブ・フライデイ	カロッサ
30	布			
31	石头			
32	剪子	3	セン・オブ・サタデイ	メリッサ
33	布			
34	石头			
35	剪子	5	サウダーデ・オブ・サンデイ	ミハエル・ギャレット
36	布			
37	石头	4	ダリア・オブ・ウェンズデイ	ファサリナ
38	剪子			
39	布			
40	石头			
41	剪子	6	バースデイ	クー・クライング・クルー
42	布			
43	石头			
44	剪子	4	ARX-7 アーバレスト	相良宗介/アル
45	布			
46	石头			
47	剪子	2	M9 ガーンズバック	クルツ・ウェーバー
48	布			
49	石头			



50 51	剪子 布	2	M9 ガーンズバック	メリッサ・マオ
52 53 54	石头 剪子 布	1	ボン太くん	ボン太くん
55 56 57	石头 剪子 布	3	ファルケ	ベルファンガン・クルーゾー
58 59 60	石头 剪子 布	3	强化型レイズナー	アルバトロ・ナル・エイジ・アスカ
61 62 63	石头 剪子 布	4	キングゲイナー	ゲイナー・サンガ
64 65 66	石头 剪子 布	1	パンサー(サラ) パンサー(ベロ) パンサー(ガウリ)	サラ・コダマ ベロ・コリッシュ ヒューズ・ガウリ
67 68 69	石头 剪子 布	3	エンペランザ	ゲイン・ビジョウ
70 71 72	石头 剪子 布	3	ラッシュロッド	ヤッサバ・ジン
73 74 75	石头 剪子 布	3	アンダーゴレーム(ケジナン机) アンダーゴレーム(エンゲ机) アンダーゴレーム(ジャボリ机)	ケジナン・ダッド エンゲ・ガム ジャボリ・マリエーラ
76 77 78	石头 剪子 布	2	リオンネッター	カシマル・バーレ
79 80 81	石头 剪子 布	1	ドーベック(アデット机)	アデット・キスラー
82 83 84	石头 剪子 布	1	ドーベック	シベリア铁道警备队队员
85 86 87	石头 剪子 布	4	ドミネーター	シンシア・レーン アスハム・ブーン シンシア・レーン
88 89 90	石头 剪子 布	2	ブラック・ドミ	シベリア铁道警备队队员
91 92 93	石头 剪子 布	3	ゴレーム(アスハム机) ゴレーム(ザッキ机)	アスハム・ブーン ザッキ・ブロンコ
94 95 96	石头 剪子 布	1	ジンバ	アスハム・ブーン
97 98 99	石头 剪子 布	6	オーバーデビル	オーバーデビル シンシア・レーン(オーバーデビル)
100 101 102	石头 剪子 布	4	ネリー・ブレン	伊佐未 勇
103 104 105	石头 剪子 布	3	ヒメ・ブレン	宇都宫 比玛
106 107 108	石头 剪子 布	5	スターガオガイガー	狮子王 凯
109 110 111	石头 剪子 布	6	ジェネシック・ガオガイガー	狮子王 凯(エヴォリュダー)
112	石头	3	超龙神	超龙神

113 114	剪子 布			
115 116 117	石头 剪子 布	3	击龙神	击龙神
118 119 120	石头 剪子 布	3	天龙神	天龙神
121 122 123	石头 剪子 布	6	キングジェイダー	ソルダートJ/トモロ0117/戒道 几巳/ルネ・カーディフ・狮子王
124 125 126	石头 剪子 布	4	高机动型ブラックサレナ	テンカワ・アキト
127 128 129	石头 剪子 布	4	エステバリスカスタム アキト机	テンカワ・アキト
130 131 132	石头 剪子 布	2	エステバリスカスタム リョーコ机	スバル・リョーコ
133 134 135	石头 剪子 布	2	エステバリスカスタム ヒカル机	アマノ・ヒカル
136 137 138	石头 剪子 布	2	エステバリスカスタム イズミ机	マキ・イズミ
139 140 141	石头 剪子 布	5	ナデシコC	ホシノ・ルリ/マキビ・ハリ
142 143 144	石头 剪子 布	3	マークエルフ	真壁 一骑/皆城 总士
145 146 147	石头 剪子 布	4	マークザイン	真壁 一骑/皆城 总士
148 149 150	石头 剪子 布	3	マークドライ	要 D良/皆城 总士 カノン・メンフィス(C・コード)/皆城 总士 要 D良/皆城 总士
151 152 153	石头 剪子 布	3	マークゼクス	羽佐间 翔子/皆城 总士
154 155 156	石头 剪子 布	3	マークジーベン	远见 真矢/皆城 总士
157 158 159	石头 剪子 布	3	マークフィアー	春日井 甲洋/皆城 总士
160 161 162	石头 剪子 布	3	マークアハト	近藤 剑司/皆城 总士
163 164 165	石头 剪子 布	3	マークフュンフ	小盾 卫/皆城 总士
166 167 168	石头 剪子 布	2	メガセリオン・モデル	日野 道生
169 170 171	石头 剪子 布	2	ベイバロン・モデル	カノン・メンフィス
172 173 174	石头 剪子 布	6	マークニヒト	イドゥン
175	石头	4	ムラサメライガー	ルージ・ファミロン

176 177	剪子 布			
178 179 180	石头 剪子 布	2	ランスタッグ	レ・ミィ
181 182 183	石头 剪子 布	3	ランスタッグ・ブレイク	レ・ミィ
184 185 186	石头 剪子 布	2	レインボージャーク	コトナ・エレガンス
187 188 189	石头 剪子 布	3	レインボージャークウインド	コトナ・エレガンス
190 191 192	石头 剪子 布	2	ソードウルフ	ラ・カン
193 194 195	石头 剪子 布	3	ソードウルフクラッシャー	ラ・カン
196 197 198	石头 剪子 布	4	デッドリーコング	雷鳴のガラガ
199 200 201	石头 剪子 布	2	バンブリアン	ロン・マンガン
202 203 204	石头 剪子 布	3	バンブリアングランド	ロン・マンガン
205 206 207	石头 剪子 布	2	ソウルタイガー	セイジュウロウ
208 209 210	石头 剪子 布	3	ソウルタイガーブースト	セイジュウロウ
211 212 213	石头 剪子 布	5	バイオヴォルケーノ	ザイリン・ド・ザルツ
214 215 216	石头 剪子 布	4	バイオトリケラ	ゲオルグ(サイボーグ) ゲオルグ
217 218 219	石头 剪子 布	3	バイオプテラ	フェルミ
220 221 222	石头 剪子 布	3	バイオケントロ	ソウタ
223 224 225	石头 剪子 布	6	バイオティラノ	ジーン
226 227 228	石头 剪子 布	3	テムジン747J	チーフ
229 230 231	石头 剪子 布	2	フェイ・イエン with VH「ビビッドハート」	フェイ
232 233 234	石头 剪子 布	2	アファームド・ザ・ハッター	イッシー・ハッター
235 236 237	石头 剪子 布	5	テムジン タイプa8	クリアリア・バイアステン
238	石头	3	ライデン(gfk)512E1	ギル

239 240	剪子 布			
241 242 243	石头 剪子 布	3	ライデン(gfk)512E2	レドン
244 245 246	石头 剪子 布	3	マイザー・デルタⅠ「シャルロッテ」	ジェニファー・ポイズン
247 248 249	石头 剪子 布	3	マイザー・デルタⅠ「エヴリン」	デボラ・バイト
250 251 252	石头 剪子 布	4	マイザー・デルタⅣ タイプR「フエアービアンカ」	シルビー・ファング
253 254 255	石头 剪子 布	6	タングラム	ダイモン・タングラム
256 257 258	石头 剪子 布	5	ゴッドガンダム	ドモン・カッシュ
259 260 261	石头 剪子 布	4	ウイングガンダムゼロ	ヒイロ・ユイ
262 263 264	石头 剪子 布	3	ガンダムデスサイズヘル	デュオ・マックスウエル
265 266 267	石头 剪子 布	3	ガンダムヘビーアームズ改	トロワ・バートン
268 269 270	石头 剪子 布	3	ガンダムサンドロック改	カトル・ラバーバ・ウィナー
271 272 273	石头 剪子 布	3	アルトロンガンダム	张 五飞
274 275 276	石头 剪子 布	4	トールギスⅢ	ゼクス・マーキス
277 278 279	石头 剪子 布	4	パワードレッド	ロウ・ギュール/8
280 281 282	石头 剪子 布	4	ガンダムアストレイブルーフレームSLローエングリンランチャー	业云 劾
283 284 285	石头 剪子 布	4	ガンダムアストレイゴールドフレーム天(ミナ)	ロンド・ミナ・サハク
286 287 288	石头 剪子 布	4	Xアストレイ	プレア・レヴェリー
289 290 291	石头 剪子 布	4	ハイペリオンガンダム	カナード・パルス
292 293 294	石头 剪子 布	3	フォースインパルスガンダム	シン・アスカ ルナマリア・ホーク シン・アスカ
295 296 297	石头 剪子 布	1	ザクウォーリア	ザフト兵
298 299 300	石头 剪子 布	2	ガナーザクウォーリア(ルナマリア机)	ルナマリア・ホーク
301	石头	2	ガナーザクウォーリア(ディアッカ机)	ディアッカ・エルスマン

302 303	剪子 布			
304 305 306	石头 剪子 布	2	ブレイズザクファントム(レイ机)	レイ・ザ・バレル
307 308 309	石头 剪子 布	2	ブレイズザクファントム(ハイネ机)	ハイネ・ヴェステンフルス
310 311 312	石头 剪子 布	2	ブレイズザクファントム(ディアッカ机)	ディアッカ・エルスマン
313 314 315	石头 剪子 布	2	スラッシュザクファントム(イザーク机)	イザーク・ジュール
316 317 318	石头 剪子 布	1	グフイグナイテッド	ザフト兵
319 320 321	石头 剪子 布	2	グフイグナイテッド(ハイネ机)	ハイネ・ヴェステンフルス
322 323 324	石头 剪子 布	2	グフイグナイテッド(イザーク机)	イザーク・ジュール
325 326 327	石头 剪子 布	2	ウィンダム(ジェットストライカー装备ネオ机)	ネオ・ロアノーク
328 329 330	石头 剪子 布	3	ガイアガンダム	ステラ・ルーシェ
331 332 333	石头 剪子 布	3	ガイアガンダム	アンドリュー・バルドフェルド
334 335 336	石头 剪子 布	5	デスティニーガンダム	シン・アスカ
337 338 339	石头 剪子 布	4	レジェンドガンダム	レイ・ザ・バレル
340 341 342	石头 剪子 布	5	ストライクフリーダムガンダム	キラ・ヤマト
343 344 345	石头 剪子 布	5	インフィニットジャスティスガンダム	アスラン・ザラ
346 347 348	石头 剪子 布	3	アカツキ(オオワシ装备)	カガリ・ユラ・アスハ
349 350 351	石头 剪子 布	3	アカツキ(シラヌイ装备)	ムウ・ラ・フラガ
352 353 354	石头 剪子 布	2	エールストライクルージュ	カガリ・ユラ・アスハ
355 356 357	石头 剪子 布	2	ドムトルー布	ヒルダ・ハーケン
358 359 360	石头 剪子 布	1	バクゥ(レールガン装备)	ザフト兵
361 362 363	石头 剪子 布	4	ザムザザー	联合兵
364	石头	3	ゲルズゲー	联合兵

攻略研究

365 366	剪子 布			
367 368 369	石头 剪子 布	5	デストロイガンダム	スティング・オークレー ステラ・ルーシェ(デストロイ)
370 371 372	石头 剪子 布	5	ミネルバ	タリア・グラディス/アーサー・トライン
373 374 375	石头 剪子 布	5	アークエンジェル	マリュー・ラミアス/アーノルド・ノイマン
376 377 378	石头 剪子 布	4	エターナル	ラクス・クライン/マーチン・ダコスタ
379 380 381	石头 剪子 布	3	スターゲイザー	セレーネ・マクグリフ/ソル・リューネ・ランジュ
382 383 384	石头 剪子 布	4	ストライクノワール	スウェン・カル・バヤン
385 386 387	石头 剪子 布	3	ブルデュエル	ミューディー・ホルクロフト
388 389 390	石头 剪子 布	3	ヴェルデバスター	シャムス・コーザ
391 392 393	石头 剪子 布	1	ケルベロスバクゥハウンド	ザフト兵
394 395 396	石头 剪子 布	3	オーガン	オーガン
397 398 399	石头 剪子 布	3	钢铁ジーグ	草　剑儿
400 401 402	石头 剪子 布	3	磁伟俱	磁伟俱
403 404 405	石头 剪子 布	1	ビッグシューター(新)	美角 镜/珠城 つばき
406 407 408	石头 剪子 布	1	ビッグシューター(旧)	珠城 美和
409 410 411	石头 剪子 布	6	荒之皇	荒之皇
412 413 414	石头 剪子 布	6	天のゼオライマー	木原 マサキ/冰室 美久 秋津 マサト/冰室 美久
415 416 417	石头 剪子 布	5	コン・バトラーV	葵 豹马/浪花 十三/西川 大作/南原 ちずる/北 小介
418 419 420	石头 剪子 布	5	ボルテスV	刚 健一/峰 一平/刚 大次郎/刚 日吉/冈 めぐみ
421 422 423	石头 剪子 布	5	ゴライオン	黄金 旭/ファーラ　黑钢 勇/青铜 强/锡石
424 425 426	石头 剪子 布	6	ガイキング・ザ・グレート	ツワブキ・ダイヤ
427	石头	5	大空魔龙	キャプテン・ガリス/ルル・アージェス

交友 吉林 刘子豪 前几期介绍的纯下载游戏方式为何没有后续了？（离实用化还远着呐）
男，15岁，吉林省吉林市，QQ：672145327

428 429	剪子 布			ルル・アージェス/ローサ・ベルニコフ
430 431 432	石头 剪子 布	5	大地魔龙	ヴェスターヌ サスページ
433 434 435	石头 剪子 布	5	天空魔龙	次大帝プロイスト ケイン
436 437 438	石头 剪子 布	1	スペリオルスティンガー	ピュリア・リチャードソン
439 440 441	石头 剪子 布	2	キルジャガー	ディック・アルカイン
442 443 444	石头 剪子 布	5	ファイナルドボルザーク	次大帝プロイスト
445 446 447	石头 剪子 布	6	キングダリウス	次大帝プロイスト
448 449 450	石头 剪子 布	6	真・ゲッター1	流 龙马/神 隼人/ 弁庆 号/溪/剀
451 452 453	石头 剪子 布	5	マジンカイザー カイザースクランダー	兜 甲儿
454 455 456	石头 剪子 布	4	マジンガーZ	兜 甲儿 剑 铁也 弓 さやか
457 458 459	石头 剪子 布	4	グレートマジンガー	剑 铁也
460 461 462	石头 剪子 布	1	ボスボロット	ボス/ヌケ/ムチャ
463 464 465	石头 剪子 布	2	ビューナスA	炎 ジュン 弓 さやか 炎 ジュン
466 467 468	石头 剪子 布	5	ゴーダンナーTDM	猿渡 ゴオ/猿渡 杏奈
469 470 471	石头 剪子 布	2	コアガンナー	藤村 静流
472 473 474	石头 剪子 布	1	コスモダイバー	ルウ・ルー
475 476 477	石头 剪子 布	4	Gゼロガンナー	光司 铁也
478 479 480	石头 剪子 布	5	ブレイドガイナーTDM	剑/ルウ・ルー
481 482 483	石头 剪子 布	5	ダンクーガ	藤原 忍/结城 沙罗/司马 亮/式部 雅人
484 485 486	石头 剪子 布	5	コンパチブルカイザー	コウタ・アズマ

攻略研究



本作是根据同名动画改编而来的游戏，原作与一般的卡片动画无异，故事讲述的是热血少年的卡片战斗成长之路，本作游戏中虽然对故事流程无限弱化，不过幸好原作中趣味十足的卡片对抗被完美保留了下来，策略性和对抗性满点，对卡片游戏有爱的玩家千万不要错过！



文/paladin 美编/大狐狸

卡片战斗DS

NDS TAB ●Acquire●2009年8月20日 ●1-2人/5040日元●512M

关于卡片的基础知识

卡片的种类共分为四大类：人物卡（カードライバカード）、怪物卡（モンスターカード）、技能卡（ワザカード）、特殊卡（カードライバカード/モンスターカード）。各种类别的卡片特点如下：

人物卡



每套卡组中必须具备的卡片，用于战斗开始时首发（一张即可），这类卡片一般都没有很高的攻击力，但可以帮助下文提到的“特殊卡”进行“上线”，有些类似于一般棋牌中的“王”，不过玩家可以放心的是，虽然人物卡具有一定意义，但战斗中人物卡阵亡是不会输掉战斗的。另外同一人物会有多种卡片，其能力也不尽相同。

怪物卡



战斗中的攻击主力卡片。这类卡片通常附带了或多或少的攻击力，以及各种攻击性的能力，一般来说越是强力的卡片“上线”要求就越高。总之，不论是冲锋陷阵还是当炮灰死守，都是怪物卡的任务。怪物卡上所附加的能力在满足条件后会自动发动。

技能卡



虽然完全没有攻击力（生命力）不过却拥有各种各样特殊能力的卡片。由于技能卡本身没有攻击力，所以自然也没有“上线”的必要，当玩家满足技能卡所需的能量值后，就可以在特定时机发动其拥有的能力了（非己方行动时会弹出选项询问是否发动）。技能卡的能力多种多样，攻击、辅助、防守、反击应有尽有，玩家初期没有什么强力怪物卡时，多



多活用技能卡就是获胜的关键。

特殊卡



需要依附人物卡才能上线的卡片。特殊卡通常都具有较高的攻击力或是强力的能力，不过这类卡片想要“上线”也比较麻烦，玩家除了要满足相应卡片基本的“上线”条件外，还需要保证有一张人物卡已经“上线”，这样就可以让特殊卡附着在人物卡上“上线”了。特殊卡“上线”时需要选择两次目标卡片，建议两次都选择同一张人物卡。

除了这上文提到的这四类卡片，同时卡片还分为4种系统：大地系统（红色）、大空系统（白色）、大海系统（蓝色）、大冥系统（黑色），这四种系统玩家可以从卡片的主色来直接判断，各系统卡片特色如下：

游戏中4个系统的卡片分别具有不同的特点，大地系统的卡片多含有“ラッシュ”能力（说明详见后文），而且技能卡种类繁多、攻击性强，是初学者十分容易掌握的系统，本系统的怪物种族主要以兽牙族、地兽族、巨兽族为主；大空系怪物种族主要以猛禽族、飞翔族



居多，卡片多拥有“先制”系的能力，可以轻松的牵制对手；大海系统的卡片平均攻击力高，单张威力高达4500的卡片就是出自本系统，另外该系统的卡片多含有“リアクション”系的能力，是比较适合稳扎稳打的卡系，本系统的怪物种族以间狩彻、ケンタ等居多；最后的大冥系统则以各种异常状态为卡片的主要能力，玩家需要对游戏系统本身有较深的理解才能发挥本系统的最大魅力，本系统的怪物种族以灵怪族、导魔族、凭依族为主。

卡片图标说明



1.卡片名称，注意每套卡组中只能有四张相同名字的卡片。
2.卡片种类，人物卡、怪物卡等具体四个种类已在上文中提到。
3.能量值（トルク），卡片“上线”或技能卡发动能力时的参考数据。
4.攻击力（生命力），该数值代表了卡片发动攻击时对对手卡片产生的伤害，也代表了自身的抗攻击数值，玩家只要使用力量值大于对方卡片力量值的卡片进行攻击即可消灭对方的卡片。
5.卡片能力，卡片所持有的能力根据卡片会各有不同，通常需要满足一定条件后才能发动，注意并不是所有的卡片都有自己的能力。
6.卡片说明，在游戏中并无实际意义，其内容主要是说明卡片的相关故事或是卡片中描绘角色的台词等。
7.珍稀程度，卡片的珍稀程度由相应的英文标示，珍稀程度以C、U、R、VR、SR（MR）的顺序递增，一般来说，越是珍稀的卡片其能力就越强。
8.卡片种族，某些卡片的效果只会针对某些种族有效，所以玩家同样需要留心注意。

战斗流程及规则

玩家手中可以同时持有最多四套卡组（初始默认只有一套），每次同对手战斗时会使用其中一套，每套卡组由41张卡片组成，41张卡片中必须包含至少一张“人物卡”，另外注意每套卡组中同一张卡片最多持有4张。

玩家在游戏中移送时会踩地雷遭遇战斗，不过玩家可以选择“いいえ”拒绝挑战。接受挑战后玩家需要选择应战的卡组，之后就会自动转入战斗画面。下文规则是敌我通用的，不论对CPU还是对其他联机对手。

先介绍一下战斗画面的各种标示：

1.上屏和下屏中的“Aライン”、“Bライン”是接下来战斗的战场，而前文所提到的“上线”就是指让待机的卡片满足条件后进入如战场



可以放置5枚卡片。

2.下屏“Aライン”（下文通称“A线”）右侧的牌堆是玩家参赛的卡组（这一区域游戏原文为“山札”），上屏的A线左侧的牌堆是对手的卡组，卡组在战斗开始后会每回合派给玩家一张卡片，派发的卡片为卡组中的随机一张。另外，卡组内卡片的数量也是决定战斗胜负的关键，当对方卡组数字为“0”后，战斗即宣告胜利，我方同理。

3.下屏“Bライン”（下文通称“B线”）右侧的牌堆是“墓地”（这一区域游戏原文为“舍て札”），玩家战斗中阵亡的卡片会堆积在这里，同理，对手阵亡的卡片会堆积在上屏敌势力B线的左侧。

4.下屏B线下方的一排卡片是玩家的待机卡片（这一区域游戏原文为“手札”），每回合由卡组派发的卡片会被安置到这里，对手同样有自己的待机卡片区域，不过对手的待机卡片是不可见的。

5.下屏最下方的各种图标是功能提示，当玩家满足相应的条件时会有对应的图标提示，主要用于笔控操作。

6.上屏最上方两侧是玩家和对手的头像，位于头像下方的两组数字分别代表了自己或对手的卡组剩余卡片数和当前待机卡片数，而头像中间的图标则是稍候战斗时的流程图标，流程图标的详细说明见下文战斗部分。

战斗开始后玩家先要选择一张人物卡片，这张卡片会直接“上线”至B线（若非战术需要，请尽量不要让其移动至A线），之后玩家需要用“剪刀石头布”的方式来决定与对手的先后行动顺序，获胜的一方有权选择先手或后手（获胜后按A键确认先手），猜拳时A键对应“布”、B键“剪刀”、Y键对应“石头”。

完成上述步骤后，玩家的卡组会随机给自己派发5张卡片待机（以后每回合卡组会派发一张卡片），想要获得一个良好的开局这5张卡片至关重要，尽管这5张牌纯粹是随机获得的，但玩家在确认这5张卡片的时候如果觉得不如意，可以按B键返还卡片重新获得5枚（按B键出现提示菜单后再按A键确认），注意从新获得卡片的机会只有一次且不能反悔。确认卡片时可以通过X键来查看卡片的详细说明。

确认玩5张初始卡片后，战斗就算是正式开始了，玩家可以先按B键打开“回合流程菜单”（后手行动时需要先从自己的卡组中领取一张卡片），来确认一下每回合自己的行动流程，菜单内包含“开始フェイズ”、“移动フェイズ”、“ライブフェイズ”、“アタックフェイズ”、“终了フェイズ”共5个环节，这5个环节每回合玩家都需要由左至右进行，各个环节的相关说明如下：

开始フェイズ：本环节是默认必须的，每回合开始时会强制执行一次，玩家需要从下屏右上的卡组中领取一张卡片，玩家第一回合先手行动时，无此环节。

移动フェイズ：移动环节中玩家可以将A线的卡片撤回B线，或是将B线的卡片推进至A线，本环节玩家只能控制线上的卡片进行移动，注意卡片是无法在同一条线上横向移动的。

ライブフェイズ：将待机卡片移动至B线、也就是所谓的“上线”环节。进行“上线”时玩家首先要满足卡片“上线”的条件，并且确





保己方B线上现有的卡片不多于4张，另外需要特别注意的是：每回合玩家最多只能让两张卡片上线，并且部分强力的卡片无法多张并存。

アタックフェイズ：攻击环节，凡是在己方A线上的卡片玩家都可以控制其发动进攻，攻击的目标可以是对手A线上的卡片也可以是其卡组，不过我方每张卡片每回合只有一次攻击机会，攻击结束后卡片会进入横置状态。

终了フェイズ：结束当前回合，进入对手行动的回合，对手的行动环节与玩家相同。

关于上文这个5个环节玩家需要特别注意的是：每回合这5个环节只能按照由左至右的顺序推进（可跳选），当玩家一旦进入第3、4环节后，本回合就无法再进入之前的环节了，所以玩家在行动时环节的推进务必慎重。

上线要求详解



前文已经提到所谓“上线”是指将待机的卡片移动至B线，而各个卡片的“上线”要求同样也是针对B线的。各卡片左上角的能量值图标代表了该卡片“上线”的条件，比如下图的“ムシャシャビ”卡片，左上角有2个红色能量图标和一个数字“1”，这就是该卡片的“上线”要求了：2个红色能量图标加数字“1”表示要求己方B线上至少已经有了2个大地属性的能量图标和1个任意属性的能量图标。注意“2个大地属性的能量图标”指的是B线上所有卡片的左上的红色能量图标的总和，而不是“2张大地属性的卡片”，至于“任意属性的图标”，意指任意颜色（属性）的能量图标皆可。

按照如此的“上线”要求，玩家可能就要奇怪了，战斗开始后我们在B线上只有一张拥有一个能量图标的人物卡，像“ムシャシャビ”这种要求多个能量图标的卡片根本达不到“上线”要求怎么办？其实这也是游戏为了追求平衡的一个措施，虽然玩家最初只有一张一个能量图标的人物卡在B线，不过此时玩家可以先让其他“上线”要求较低的卡片进行“上线”（卡组中会有很多只要一个能量图标即可“上线”的卡片，也有部分无视规则可以直接上线的卡片），等玩家在B线上积累足够多的能量图标后，就可以让要求复杂但威力强劲的卡片“上线”了。

另外，没有任何攻击力的技能类卡片同样有着各种各样的能量要求，不过能量卡并不能“上线”，当B线上的条件满足技能卡的要求后，玩家就可以在特定的时机来直接使用技能卡了。

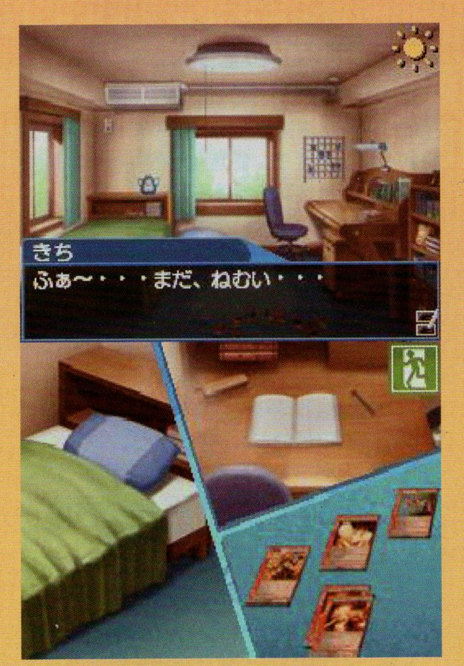
攻略研究

关于战斗



玩家已经“上线”的卡片，通过“移动フェイズ”环节可以将卡片从B线移动至己方A线，其实从某种意义上来说，A线才是名副其实的战场，因为只有己方A线的卡片才会参与最直接的肉搏。在“アタックフェイズ”环节中，玩家可以控制己方A线上的卡片去攻击对方A线上的目标卡片，也可以选择攻击对方A线左侧的卡组。上文已经提到，战斗胜负的标准就是看哪一方最先消耗光卡组内的卡片，玩家选择攻





击对手的卡组时，如果对手没有采取必要的防御措施，每次攻击可以无视攻击力随机消灭对方卡组中的一枚卡片，这可以算是最有效的获胜方法了。注意攻击结束后的卡片会被横置，此时该卡片在本回合内无法再次攻击或是防御。

战斗中玩家想要顺顺当当的去攻击对方的卡组是不现实的，最直接的阻碍就是对手A线上的卡片，虽然大家也可以无视它们去攻击卡组，但无疑会给我方下一回合的行动带来压力，也就是说，当对手A线上尚有战力时，玩家最好把战斗的中心放在消灭对手A线的卡片上，当对手的A线上空空如也时，才是玩家全力攻击对手的卡组之时。

攻击对手A线上的卡片时，参考的主要数据就是卡片的攻击力（生命力），例如当玩家使用攻击力3000的卡片攻击对方攻击力2500的卡片时就可以将对方的卡片消灭，而如果是攻击力相同的两张卡片交火，则是同归于尽。攻击结束后，主攻方的卡片如果幸存会被横置，之后本回合无法再次进行攻击。

如此看来，似乎只要有一张攻击力超高的卡片“上线”到A线就无敌了？事实并不是那样，当玩家遇到对手攻击力高的卡片时，玩家可以采取群殴手段消灭，因为在玩家行动的同一回合内，不论自己还是对手的伤害都是累计的，只要玩家在一个回合内使用多张卡片给与对手的强力卡片足够的伤害，就可以消灭对手的强力卡片。比如遇到对手威力2000的卡片，玩家可以用两张威力1000的卡片去依次去攻击，虽然结果是自己的两张卡片与对手的卡片同归于尽，但总算是达成了消灭对手的目的。需要特别注意的是，即便我们使用两张威力1500的卡片去依次攻击对手威力2000的卡片，结果也会是三张卡片全部阵亡，群殴作战时的结果必定是同归于尽，这也算是一个不大不小的遗憾了。

接下来需要说明一下防御。敌方行动回合，当对手攻击玩家的卡组时，玩家A线上未横置的卡片可以进行防御（会有对话框提示），防御战斗与正常战斗的规则相同，不过防御后防御卡片会进入横置状态，无法再次发动防御，敌方同理。因此，当对方A线上拥有众多卡片我方却不能速取时，适当的保留战力以便防守是必须的战术。

战斗相关的流程和规则基本如上所述，关于技能类卡片，在满足他们的发动条件后，玩家每次攻击时或是敌方行动时都会出现对话框询问玩家是否使用，技能类卡片在使用一次后会直接以阵亡状态进入墓地。另外玩家如果想要直接从战斗中退出，可以按START键来直接投降。

卡片的特殊能力

上文为大家讲解的基本规则，玩家在掌握后就可以顺利的进行游戏了，不过实际游戏时却未必能够顺风顺水，因为很多卡片都拥有自己的独特能力，而这些能力通常都是凌驾于基础规则之上的，当玩家过于死板而忽略卡片能力时往往就会陷入非常被动的境地，接下来就为大家介绍一些常见、实用的卡片能力。

“先制”：分为“先制攻击”和“先至防御”两种，正常来说，不论是普通战斗还是防御战斗，双方卡片交火时给与的伤害是同时生效的，比如两张同为威力1000的卡片在战斗时会两败俱伤，但如果其中一枚卡片持有“先制



攻击”的能力，那么交火时拥有“先制”能力的卡片就可以无伤战胜另一张卡片（优先发动攻击）。“先制攻击”和“先至防御”两种能力分别可以在普通战和防御战时生效。

“バースト2”或“バースト3”：战斗中玩家在攻击对手卡组时，默认为消减对方卡组中的一枚卡片，而拥有本能力的卡片对对方的卡组发动攻击时，就可以消减其相应的2或3枚卡片，是可以有效加快胜利脚步的能力。

“Aラインにいる目标のモンスター1体は、ターン终了时までPOW—N”：对对手A线的卡片实施指定伤害的能力，其中的“N”为伤害数值，根据卡片不同伤害500-3000不等。本能力只有技能类卡片会持有。

“リアクション”系：反击系能力，持有这一能力的卡片在卡组中遭到对方的攻击时，会发动不同的能力，比如直接从卡组中跳出并进入A线，或是直接进入待机状态等。也就是说拥有这一系能力的卡片可以有效地减少敌人对卡组产生的伤害，甚至直接反守为攻。只可惜卡组中卡片的排列顺序都是随机的，所以该能力的发动具有较强的随机性……

“ステルス”：拥有这一能力的卡片在攻击对手的卡组时，可以无视对方的防御直接攻击卡组，该能力是进攻派玩家的首选，不过要注意的是拥有本能力的卡片通常未必有较高的攻击力（生命力）。

“ラッシュ”：冲刺技能，拥有本能力的卡片在上线后会直接跳到A线，持有该能力的卡片可以轻松实现一回合内“上线”+“进攻”的闪电战，如果战斗初始能及时发动的话会给对手施加不小的压力。

战术、卡片推荐

由于大地系统的卡片上手难度低且实用性高，所以下文的战术推荐方面将主要推荐大地系统的思路和卡片，等大家自己熟悉规则和卡片后，也可以根据自己的喜好习惯来构思战术。

大地系统初期可以用来“上线”的初级卡建议以“バクダンデライオン”和“サルサルサ”两张卡为主，“バクダンデライオン”的“上线”要求为1个大地能量图标，虽然该卡片只有500的攻击力，不过由于只是用来做踏板所以也不用考虑太多，另外本卡片的第二个能力“首次移动至A线时，威力上升1000”还是比较实用的，这让本卡在关键时刻也可以冲上前线以解玩家的燃眉之急。卡片“サルサルサ”则完全没有“上线”限制，并且自身携带两个大地能量图标，是非常有利的跳板，后期玩家获得强力的“地兽王”卡片后，还可以提升“サルサルサ”的攻击力。这两张卡都是非常低级的卡片，建议在卡组中各准备4张，战斗开始时的5张初始卡尽量刷出其中两张。

大地系统的最大魅力就是闪电战，利用各种拥有“ラッシュ”能力的卡片加快战斗节奏



让对手应接不暇是最有效的战术思路。拥有“ラッシュ”能力的卡片如“突击ムスタング”（“上线”要求为2个大地属性图标）、“バリュ一ネズミ”（“上线”要求为1个大地能量图标）等都是首选，特别是“ワ一カ一ジャイアント”（“上线”要求为3个大地能量图标）这张卡，不但拥有“ラッシュ”能力而且附加“バ一ス2”，战斗初期如果能在对手还没有组织好进攻时使其上线，可以发挥非常显著的效果。

攻击对手的卡组自然是建议大家选用拥有“バ一スN”能力的卡片，不过大地系统拥有这一能力的卡片实在是屈指可数，普通级别的卡片除了上面提到的“ワ一カ一ジャイアント”就只剩下“ムシャシャビ”（“上线”要求为2个大地能量图标及任意一个能量图标）可以用一用了，后期玩家收集到更珍贵的高级卡则另当别论。



综上所述大地系统的战斗思路就明了的多了，利用“ラッシュ”能力的突击卡尽快先发制人，然后让战力较强的“バ一ス”系卡片紧随而上，控制住战局后胜利就是迟早的事情了，尤其是当玩家拥有该系统的某些强力究级卡后，战斗更会变得异常轻松。

关于游戏流程的简单介绍

选择“はじめから”进入游戏后，玩家需要选择主人公的性别并取名字，这里玩家可以随喜好自由选择。之后玩家需要选择初始的卡组，四个选项由上至下分别代表了“大地、大空、大海、大冥”这四个系统的卡组，建议新手选择第一项“大地”系统，确认后正式进入游戏。



短暂的剧情后玩家自动来到商店，在这里“カラフルGOTO”会询问玩家是不是还不了解卡片的规则，建议选择“はい”，之后会直接进入详细的教程页面，对日语有所研究的朋友可以在这里再好好的了解一下规则，至于不懂日语的朋友也没有关系，上文的攻略已经把游戏时必须的知识都作了讲解，只要看了上文的攻略，这里的教程就可以直接无视了。

讲解部分结束后，游戏才算是正式开始，此时玩家可以在大地图上随意移动，需要注意的是系统设定有“时间”的概念，玩家可以通过上屏右上角的图标来确认时间，玩家进行战斗或是进入场景时都会消耗相应的时间，时间消费完毕后会强制回家休息，之后自动进入第二天。

与一般RPG的遇敌系统类似，移动时会随机出现对手挑战玩家（可以选择“いいえ”拒绝），战斗胜利后可以获得金钱。游戏中的金钱可以用来购买商店内的各种卡片，随着玩家游戏时间的推进和战绩的提高，商店中出售的卡片也会越来越多，而玩家收集卡片的主要手段就是通过商店购买，另外，在学校、医院等设施中玩家可以遇到特定的角色，当玩家满足



一定战绩条件时可以与他们对战，战斗胜利后便有可能获得强力卡片的奖励，总之，为了尽可能多的收集卡片，就让我们努力战斗吧！

系统菜单说明



玩家在自己的家中选择右下角的卡片土块或是在大地图中自由移动时点击下屏右下角的图标即可进入系统菜单界面。菜单中包含5个项目，具体如下：

デッキ：编集自己自己目前现有的卡组或是创建新的卡组。本项目下的“デッキへんしゅう”子菜单为进入编集界面（需要先选择一套对应的卡组）；“レシピとうろく”子菜单为将当前卡组登陆到笔记本；“デッキクリア”为删除当前卡组，玩家需要拥有多个卡组时才能选择此项。

メニュー：该子菜单是进入“デッキへんしゅう”项目后左下方的选项，“デッキへんしゅう”项目内红色的文件夹里装的是卡组卡片（最多41张），蓝色文件夹内装的是卡组外的所有卡片；玩家编集结束后，需要选择并确认“メニュー”菜单下的第一项“デッキかくてい”，如果是新建卡组的话还需要选择“メニュー”下的第二项“デッキめいへんこう”给卡组取个名字才能继续。“メニュー”剩余的四个命令依次代表了：删除当前卡组；返回卡组操作之前的状态；登陆到笔记本；退出“メニュー”。

ひょうじきりかえ：该子菜单同样是进入“デッキへんしゅう”项目后左下方的选项，其作用是指定条件检索卡片，等玩家拥有大量卡片后会经常用到的功能。

レシピ：确认登陆在册的卡组，可以随意查阅卡组中卡片的状态。

リスト：鉴赏模式，可以确认玩家目前持有的各种卡片。

パスワード：通过输入密码来获取卡片的选项，不过目前官方还没有公布相关的密码。

せんせき：记录了玩家对各个游戏角色的战绩。

特别说明一下的是，玩家只有在回到自己的家中调查书桌时才能进行存档。

本作除了流程故事方面感觉有些欠缺外，收集、战斗都可谓是上上之作，恰赶最近NDS的新作较少，所以不论是否对卡片类游戏有爱的玩家都推荐尝试一下本作，尤其推荐与友人联机对战！



NDS

勇者斗恶龙9 星空守护者

RPG ●Square-enix ●2009年7月11日 ●1人/5980日元 ●2Gbit



剩余称号获得方法一览



星空の守り人：全部魔王打倒
超强者：Lv25以上的魔王打倒
绝对王者：Lv50以上的魔王打倒
神话の英雄：LV75以上的魔王打倒
传说の勇者：Lv99的魔王打倒
洞くつを制せし者：宝物地图LV25以上通过
洞くつ王：宝物地图LV50以上通过
超洞くつ王者：宝物地图LV75以上通过
最强洞くつ霸者：宝物地图LV99通过
一人前もぐり屋：宝物地图洞窟10回以上通过
ベテランもぐり师：宝物地图洞窟50回以上通过
ダンジョンタイガー：宝物地图100回以上通过
ダンジョンウルフ：宝物地图洞窟500回以上通过
ダンジョンマスター：宝物地图1000回以上通过
レシピビギナー：炼金配方道具作成率10%以上
レシピマニア：炼金配方的道具作成率25%以上
レシピソムリエ：炼金配方道具作成率50%以上
炼金レシピの铁人：炼金配方道具作成率75%以上
炼金レシピ王：炼金配方的道具作成率100%
一人前炼金术师：炼金回数50回以上
ベテラン炼金术师：炼金回数100回以上
有名炼金术师：炼金回数250回以上
スターアルケミスト：炼金回数500回以上
究极炼金术师：炼金回数1000回以上
万物の创世者：炼金回数2000回以上
大志を抱く旅人：游戏时间100小时以上
迷いなき旅人：游戏时间250小时以上
梦を追いし旅人：游戏时间500小时以上
时の旅人：游戏时间750小时以上
永远の旅人：游戏时间1000小时以上
草原のそうじ屋：战斗胜利回数100回以上
バトルマシーン：战斗胜利回数500回以上
じごくのそうじ屋：战斗胜利回数1000回以上
バトルの申し子：战斗胜利回数5000回以上
エリート战斗民族：战斗胜利回数10000回以上
称号コレクター：称号获得数10个以上
ミスター称号：称号获得数50个以上
100の名を持つ男：称号获得数100个以上
称号王：称号获得数200个以上
大称号王：称号获得数300个以上
かけだし魔物キラー：怪物图鉴收集率10%以上
いっぱし魔物キラー：怪物图鉴收集率25%以上
やり手の魔物キラー：怪物图鉴收集率50%以上
グランド魔物キラー：怪物图鉴收集率75%以上
モンスター博士：怪物图鉴收集率100%
一流コレクター：物品收集率50%以上
コレクション王：物品收集率100%
プチセレブ：银行存款10万G以上
超リッチマン：银行存款50万G以上
ミリオネア冒险者：银行存款100万G以上
超战士：战士Lv99
超僧侣：僧侣Lv99

交友 辽宁 李驰
包子弹的是电吉他还是古典吉他呢？（不是电吉他）
男，18岁，辽宁省沈阳市，QQ：547120062

超魔法使い：魔法使いLv99
超武斗家：武斗家Lv99
超盗贼：盗贼Lv99
超旅艺人：旅艺人Lv99
超バトルマスター：バトルマスターLv99
超魔法战士：魔法战士Lv99
超パラディン：パラディンLv99
超レンジャー：レンジャーLv99
超贤者：贤者Lv99
超スーパースター：スーパースターLv99
究极战神：战士转生10回
究极大法皇：僧侣转生10回
究极大魔道：魔法使い转生10回
究极武斗王：武斗家转生10回
究极大盗贼：盗贼转生10回
究极旅艺神：旅艺人转生10回
究极バトルキング：バトルマスター转生10回
究极魔道骑士：魔法战士转生10回
究极圣骑士长：パラディン转生10回
究极レンジャー王：レンジャー转生10回
究极大贤者：贤者转生10回
究极ウルトラスター：スーパースター转生10回
剑の使い手：剑技能(等级1)
一人前剑士：剑技能(等级2)
实力派剑士：剑技能(等级3)
名うての剑士：剑技能(等级4)
剑の达人：剑技能(等级5)
剑豪：剑技能(等级6)
剑圣：剑技能(等级7)
剑王：剑技能(等级8)
不败の剑王：剑技能(等级9)
剑神：剑技能(等级10)
ヤリの使い手：枪技能(等级1)
一人前のヤリ使い：枪技能(等级2)
熟练ヤリ使い：枪技能(等级3)
有名ヤリ使い：枪技能(等级4)
ヤリの达人：枪技能(等级5)
传说のヤリ使い：枪技能(等级6)
スターランサー：枪技能(等级7)
グレートランサー：枪技能(等级8)
神技のヤリ使い：枪技能(等级9)
ゴッドランサー：枪技能(等级10)
短剑の使い手：短剑技能(等级1)
ナイフの名手：短剑技能(等级2)
ジャグリング名人：短剑技能(等级3)
キラージャグラー：短剑技能(等级4)
トリックスター：短剑技能(等级5)
ナイフマスター：短剑技能(等级6)
サイレントキラー：短剑技能(等级7)
アサシンヒーロー：短剑技能(等级8)
ダガープリンス：短剑技能(等级9)
ダガーエンペラー：短剑技能(等级10)
盾の使い手：盾技能(等级1)
ディフェンサー：盾技能(等级2)
ガードファイター：盾技能(等级3)
ガードプリンス：盾技能(等级4)
シールドマスター：盾技能(等级5)
シールドジェネラル：盾技能(等级6)
シールドキング：盾技能(等级7)
ガーディアン：盾技能(等级8)
アークガーディアン：盾技能(等级9)
シールドエンペラー：盾技能(等级10)
小さな勇气：ゆうかん技能(等级1)
信じる勇气：ゆうかん技能(等级2)
旅立つ勇气：ゆうかん技能(等级3)
おそれぬ勇气：ゆうかん技能(等级4)
くじけぬ勇气：ゆうかん技能(等级5)
振り返らぬ勇气：ゆうかん技能(等级6)
切りひらく勇气：ゆうかん技能(等级7)
立ち向かう勇气：ゆうかん技能(等级8)
果てなき勇气：ゆうかん技能(等级9)
本当の勇气：ゆうかん技能(等级10)
杖の使い手：杖技能(等级1)
一人前の杖使い：杖技能(等级2)
战う杖使い：杖技能(等级3)
恶魔ばらいの杖使い：杖技能(等级4)
圣なる杖使い：杖技能(等级5)
祝福の杖使い：杖技能(等级6)
吸血の杖使い：杖技能(等级7)
神秘の杖使い：杖技能(等级8)
传说の杖使い：杖技能(等级9)
神话の杖使い：杖技能(等级10)
棍の使い手：棍技能(等级1)
棍ボーイ：棍技能(等级2)
实力派棍使い：棍技能(等级3)
名人棍使い：棍技能(等级4)
しっぷうの棍使い：棍技能(等级5)
必杀の棍使い：棍技能(等级6)
光の棍使い：棍技能(等级7)
龙棍の使い手：棍技能(等级8)
棍マスター：棍技能(等级9)
棍王：棍技能(等级10)
入信者：しんこう心技能(等级1)
修行僧：しんこう心技能(等级2)

攻略研究

さすらいの僧侣：しんこう心技能(等级3)
町の神父：しんこう心技能(等级4)
司祭：しんこう心技能(等级5)
高司祭：しんこう心技能(等级6)
司教：しんこう心技能(等级7)
大司教：しんこう心技能(等级8)
法王：しんこう心技能(等级9)
圣者：しんこう心技能(等级10)
ムチの使い手：鞭技能(等级1)
イケてるムチ使い：鞭技能(等级2)
ウデききムチ使い：鞭技能(等级3)
ムチのテクニシャン：鞭技能(等级4)
ウィップキラー：鞭技能(等级5)
スパルタ教官：鞭技能(等级6)
ウィップスター：鞭技能(等级7)
ムチ王子：鞭技能(等级8)
ムチ大王：鞭技能(等级9)
传说のムチ使い：鞭技能(等级10)
咒文の使い手：まほう技能(等级1)
ハイマジシャン：まほう技能(等级2)
ウォーロック：まほう技能(等级3)
ハイウォーロック：まほう技能(等级4)
ビショップ：まほう技能(等级5)
ハイビショップ：まほう技能(等级6)
ウィザード：まほう技能(等级7)
ハイウィザード：まほう技能(等级8)
アークウィザード：まほう技能(等级9)
ホーリーウィザード：まほう技能(等级10)
ツメの使い手：爪技能(等级1)
ひっかきマン：爪技能(等级2)
ツメの申し子：爪技能(等级3)
上级ツメ使い：爪技能(等级4)
切り裂きスター：爪技能(等级5)
一流ツメ使い：爪技能(等级6)
パワフルタイガー：爪技能(等级7)
音速のツメ使い：爪技能(等级8)
スラッシュホーク：爪技能(等级9)
ドラゴンクロー：爪技能(等级10)
扇の使い手：扇技能(等级1)
扇の名手：扇技能(等级2)
扇の达人：扇技能(等级3)
风咏み师：扇技能(等级4)
风の使い手：扇技能(等级5)
さざなみの风使い：扇技能(等级6)
まほろばの风使い：扇技能(等级7)
はなやかなる风使い：扇技能(等级8)
风のおどり手：扇技能(等级9)
风の仙人：扇技能(等级10)
求道者：素手技能(等级1)
修验者：素手技能(等级2)
超新星：素手技能(等级3)
覚醒せし者：素手技能(等级4)
黑带格斗家：素手技能(等级5))
常胜格斗家：素手技能(等级6)
开眼せし者：素手技能(等级7)
格斗王：素手技能(等级8)
统一王者：素手技能(等级9)
武神：素手技能(等级10)
气力充实：きあい技能(等级1)
意气扬扬：きあい技能(等级2)
大胆不敌：きあい技能(等级3)
气炎万丈：きあい技能(等级4)
勇猛果敢：きあい技能(等级5)
威风堂堂：きあい技能(等级6)
免许皆传：きあい技能(等级7)
一骑当千：きあい技能(等级8)
完全无欠：きあい技能(等级9)
天下无双：きあい技能(等级10)
おたからマニア：おたから技能(等级1)
おたからコレクター：おたから技能(等级2)
かんてい士：おたから技能(等级3)
トレジャーハンター：おたから技能(等级4)
アイテムマスター：おたから技能(等级5)
レアハンター：おたから技能(等级6)
コンプリートスター：おたから技能(等级7)
おたからマイスター：おたから技能(等级8)
トレジャーキング：おたから技能(等级9)
ゴッドハンド：おたから技能(等级10)
ムードメーカー：きょくげい技能(等级1)
大道艺人：きょくげい技能(等级2)
有名パフォーマー：きょくげい技能(等级3)
人气艺人：きょくげい技能(等级4)
一流艺人：きょくげい技能(等级5)
カリスマ艺人：きょくげい技能(等级6)
アクロバットスター：きょくげい技能(等级7)
花形スター：きょくげい技能(等级8)
イリュージョニスト：きょくげい技能(等级9)
艺の神さま：きょくげい技能(等级10)
オノの使い手：オノ技能(等级1)
マキ割り名人：オノ技能(等级2)
スーパーきこり：オノ技能(等级3)
达人オノ使い：オノ技能(等级4)
デストロイヤー：オノ技能(等级5)
アックスファイター：オノ技能(等级6)

アックスヒーロー：オノ技能(等级7)
キングオブアックス：オノ技能(等级8)
大地を切り裂く男：オノ技能(等级9)
ぶったぎり大魔神：オノ技能(等级10)
ハンマーの使い手：ハンマー技能(等级1)
トンカチ野郎：ハンマー技能(等级2)
实力派ハンマー使い：ハンマー技能(等级3)
パワフルファイター：ハンマー技能(等级4)
メガトンファイター：ハンマー技能(等级5)
有名クラッシャー：ハンマー技能(等级6)
バトルクラッシャー：ハンマー技能(等级7)
炎のクラッシャー：ハンマー技能(等级8)
传说のクラッシャー：ハンマー技能(等级9)
破坏神：ハンマー技能(等级10)
负けずぎらい：とうこん技能(等级1)
杂草だましい：とうこん技能(等级2)
ど根性おとこ：とうこん技能(等级3)
热血汉：とうこん技能(等级4)
燃える男：とうこん技能(等级5)
反骨だましい：とうこん技能(等级6)
ごうけつ：とうこん技能(等级7)
斗将：とうこん技能(等级8)
元帅：とうこん技能(等级9)
霸王：とうこん技能(等级10)
弓の使い手：弓技能(等级1)
一人前の弓使い：弓技能(等级2)
アローソルジャー：弓技能(等级3)
レディアロー：弓技能(等级4)
アローアーティスト：弓技能(等级5)
アロースナイパー：弓技能(等级6)
百发百中の弓使い：弓技能(等级7)
天かける弓使い：弓技能(等级8)
セイントアーチャー：弓技能(等级9)
アローマルス：弓技能(等级10)
炎の力の战士：フォース技能(等级1)
圣なる力の战士：フォース技能(等级2)
水の力の战士：フォース技能(等级3)
气高き力の战士：フォース技能(等级4)
岚の力の战士：フォース技能(等级5)
正义なる力の战士：フォース技能(等级6)
暗の力の战士：フォース技能(等级7)
星の力の战士：フォース技能(等级8)
光の力の战士：フォース技能(等级9)
银河の力の战士：フォース技能(等级10)
真心の骑士：はくあい技能(等级1)
自己爱の骑士：はくあい技能(等级2)
友爱の骑士：はくあい技能(等级3)
献身の骑士：はくあい技能(等级4)
慈爱の骑士：はくあい技能(等级5)
家族爱の骑士：はくあい技能(等级6)
乡土爱の骑士：はくあい技能(等级7)
自己牺牲の骑士：はくあい技能(等级8)
祖国爱の骑士：はくあい技能(等级9)
人类爱の骑士：はくあい技能(等级10)
ブーメランの使い手：ブーメラン技能(等级1)
ハイシューター：ブーメラン技能(等级2)
パワフルシューター：ブーメラン技能(等级3)
グレイトシューター：ブーメラン技能(等级4)
シューティンナイト：ブーメラン技能(等级5)
シューティンロード：ブーメラン技能(等级6)
シューティンスター：ブーメラン技能(等级7)
バトルトルネード：ブーメラン技能(等级8)
メタルシューター：ブーメラン技能(等级9)
ブーメランの帝王：ブーメラン技能(等级10)
心を悟りし者：さとり技能(等级1)
爱を悟りし者：さとり技能(等级2)
人を悟りし者：さとり技能(等级3)
世界を悟りし者：さとり技能(等级4)
自然を悟りし者：さとり技能(等级5)
奇迹を悟りし者：さとり技能(等级6)
光を悟りし者：さとり技能(等级7)
真理を悟りし者：さとり技能(等级8)
神秘を悟りし者：さとり技能(等级9)
すべてを悟りし者：さとり技能(等级10)
地元じゃ人气者：オーラ技能(等级1)
村の有名人：オーラ技能(等级2)
町のアイドル：オーラ技能(等级3)
グラビア界の新星：オーラ技能(等级4)
エンターテイナー：オーラ技能(等级5)
卖れっ子アイドル：オーラ技能(等级6)
カリスマシンガー：オーラ技能(等级7)
银幕のスター：オーラ技能(等级8)
国民的ヒーロー：オーラ技能(等级9)
ウルトラVIP：オーラ技能(等级10)
山おとこ：サバイバル技能(等级1)
自给自足マン：サバイバル技能(等级2)
森の人：サバイバル技能(等级3)
野生の申し子：サバイバル技能(等级4)
精灵の使い：サバイバル技能(等级5)
密林の番人：サバイバル技能(等级6)
大自然の守り手：サバイバル技能(等级7)
大地の代弁者：サバイバル技能(等级8)
ジャングルの王者：サバイバル技能(等级9)
がんくつ王：サバイバル技能(等级10)

文责/零羽
美编/大狐狸

同根兄弟的悲惨命运

煮豆燃豆萁，豆在釜中泣，本是同根生，相煎何太急！曹植的七步诗想必大家都比较了解，短短的数十个字中，蕴含了作者对同族兄弟间的互相残杀而感到十分可悲的感慨。本期特稿的主题、便是由此诗而来。在高达系列的各个作品中，诞生出了不少兄弟机，而无论是U.C.系还是C.E.系，高达兄弟机的命运往往都是一个互讨后同归于尽的结局（不过也有少数是例外……）。另外，考虑到篇幅的问题，本期特稿中就先来说一说U.C.系中各个高达兄弟机之间的凄惨故事，而其它系列剧本中的故事，留待日后有机会再讲吧~

蓝色宿命的对决

蓝色宿命系（即、BD系）的机体是以先行量产型高达（吉姆）为基础，进行强化改造后诞生的试作机。其最大的特点便是搭载了战斗时可以令机师达到能够与NT匹敌水平的战斗能力的究极系统，EXAM系统。

BD系的机体一共建造了3架，其中的1号机是以陆战型吉姆，2、3号机则是以陆战型高达为基础改造的。总体来说，BD系机体的引擎出力要比普通的量产型吉姆高出17%~20%（平均值为1500kW左右，已经超越了勇士系机体的1440kW），而武装方面，BD系机体则是继承了



陆战高达的部分装备，并且将陆战高达原有的胸部机关炮追加到了2门，并且，在腹部的两侧，追加了新型的有线式导弹。在EXAM系统启动后，



BD系列的机体便能拥有单机匹敌一个MS中队的强大实力。

RGM-79BD-1是克鲁斯特博士亡命地球联邦军后建造的首台EXAM搭载型试作机。综合测试后的资料来看，BD-1并没有达到EXAM系统所要求的标准值，机师在搭乘后也无法承受系统带来的副作用，初任的测试机师便是由此而死亡。在BD-1经历了初次的暴走事故后，便被加装了防止暴走的保险装置，并交付给了第11独立机械化混成部队（即，摩鲁莫特队）的勇少尉来使用。在对北美吉恩军的加利福尼亚基地进行总攻前，勇驾驶着启动了EXAM的BD-1，单机将加利福尼亚基地附近的吉恩军导弹基地破坏，成功的阻止了导弹部队对友军的炮击……紧接着，在总攻开始后，作为援军参加战斗的BD-1与吉恩公国军的王牌机师、尼姆巴斯大尉驾驶的EXAM搭载机、伊弗利特改相遇。经过了一番激烈的交战后，在伊弗利特被击破的一瞬间，BD-1的头部也被其腕部搭载的导弹所击中，发生了爆炸，头内的EXAM系统就此报废。

BD系兄弟机之间的对决也随着2号机与3号机的完成而拉开了序幕。在加利福尼亚基地的战斗结束后，尼姆巴斯对联邦的EXAM研究所实行了强袭作战，倒霉的克鲁斯特博士也没能逃过此劫……强袭作战大获成功的尼姆巴斯带着胜利品、BD-2返回了宇宙。而勇则是领受了联邦所拥有的最后一台EXAM搭载型MS，BD-3前往宇宙追



击尼姆巴斯、夺回BD-2。

RX-79BD-2吸取了BD-1时的教训，采用了RX-79G、先行量产型陆战高达来搭载EXAM系统。并且追加了陆战高达所不具备的宇宙战用装备。由于尼姆巴斯强夺BD-2时，EXAM系统还没有加装防止暴走用的保险装置，在之后的战斗中，EXAM系统对尼姆巴斯造成的负担也是难以想象的……另外，尼姆巴斯在抢走了BD-2之后，也把该机进行了与伊弗利特改相同的涂装。

RX-79BD-3实际上最初只是一台为BD-1、BD-2提供备用零件的预备机，在BD-2被强夺后，为了追击尼姆巴斯而紧急组装、投入实战的。由于时间上非常紧急，在3号机的组装完成后，连BD系机体标准的苍色涂装都没有来得及更换，便以原有的白色姿态被送上了宇宙。虽说外表的涂装没来得及更换，但机体内部可是完全继承了BD-1，抑制EXAM系统暴走用的保险装置也被保留。

在勇驾驶BD-3前往宇宙后，终于在5号殖民地附近的吉恩公国军EXAM试验设施卫星外，见到了苦苦寻找的BD-2。BD系兄弟机之间的最终决战就此开始。从机体性能上是平分秋色，但要论机师的技量却是尼姆巴斯更占优势……不过，在对决的最终、勇驾驶的3号机手中的激光剑还是插入了2号机的身体内，同时、在零距离下，2号机射出的机关炮也击碎了3号机的头部。而这场兄弟间的斗争最终还是以互讨的形式结束了。



注： EXAM系统的全称为examination system，其名字的真正意义为“对NT的制裁”。EXAM是吉恩公国军的弗拉纳达机关的克鲁斯特博士为了对抗NT而研究、开发出来的特殊系统。在克鲁斯特博士将EXAM系统搭载到MS-08伊弗利特上进行测试后，发现了该机体不能完全发挥出系统的性能，于是便带着全部的家当投奔了联邦军。投奔后的克鲁斯特博士先后在陆战吉姆、陆战高达上搭载EXAM系统，并取得了进一步的研究成果。不过，克鲁斯特博士在不久之后便被受命夺回EXAM系统的尼姆巴斯所杀，而搭载了EXAM系统的4架机体也在互相残杀中全部被毁。就此，EXAM系统便永久的成为了黑历史。



蓝色宿命

型式番号： RX-79BD-1（1号机）
RX-79BD-2（2号机）
RX-79BD-3（3号机）
所属： 地球连邦军
制造： 地球连邦军
生产形态： 试作机
全高： 18.5m
本体重量： 52.8t
全备重量： 73.0t
出力： 不明
推力： 不明
装甲材质： 月钛合金
武装： ビーム・サーベル×2
头部バルカン炮×2
胸部バルカン炮×2
腹部有线ミサイル×2
100mmマシンガン
シールド
ビームライフル
搭乘者： ユウ・カジマ（1号机、3号机）
ニムバス・シュターゼン（2号机）

“浪漫”VS“虚伪”

高达开发计划中建造的试作型MS都被打上了



与植物相关的开发代号并有着相应的花语。这些名字都是出于负责相关开发工作的阿纳海姆的女员工们那对于浪漫的追求，对此、联邦军内部也没有加以干涉或是提出异议，于是GP系列的高达便成为了拥有特殊名称的机体。

RX-78GP01是地球联邦军委托阿纳海姆开发的GP系列的1号机。开发代号为ゼフィランサス，即、玉兰花，花语为“纯洁的爱情”。

GP01是以一年战争时取得了极大战果的RX-78高达为基础，进行改修的新型试作机。整体来看，GP01的四肢采用了全新思想的设计结构，突破了原有MS单纯以本体来驱动四肢的理念，并在GP01的本体采用了全新的内核组装系统，由此诞生出的机体内构骨架也为日后的MS开发奠定了核心的继承。

GP01的武装也是在继承了RX-78高达标配武装的基础上进行强化的产物。头部的两门60mm机枪没有太大变化，而背部的两把激光剑则是可以在GP01的核战机脱出后当做激光来复枪来使用（不过由于出力的不足，只能当做是威吓用的武器……），GP01的激光来复枪的形式番号为：BAUVA · XBR-M-82-05H，不但采用了新型的能量储存方式，还考虑到了接近战时防御问题，而在枪口上追加了1把小型的激光剑。另外，GP01



的专用防护盾也是采用的全新设计，比起RX-78的固定式结构，GP01的护盾改为了可伸缩式，并且在护盾的表面实施了耐激光的特殊处理，从而大大的提高了对激光武器的防御能力。

RX-78GP02是与1号机同时送到联邦军澳洲基地进行测试的机体。其开发代号为サイサリス，即、酸浆果，花语为“虚伪”。



GP02的开发理念与GP01不同，本机开发时的核心关键词便是“攻击力”，于是装备了核武装的特殊型MS诞生了。虽说在南极条约中核武器的使用是被明文禁止的，但考虑到吉恩公国曾使用过核武器，作为应急时的特殊对策，GP02的开发还是进展的非常顺利。另外，由于担任GP02开发工作的阿纳海姆社第二研究事业部中的大部分员工都是来自原吉恩尼克社，所以GP02的设计思想与吉恩公国军的重型MS、大魔十分相似。

考虑到GP02在米诺夫斯基粒子下的核弹头诱导将会有很大的误差，发射时核弹爆炸的地点很有可能是在自己周围，于是便对GP02的外部装甲进行了耐核处理。同时，也为GP02配备了内藏了冷却装置的专用大型护盾。不过即便是如此，GP02仍然无法完全防御Mk-82型核弹头爆发时所产生的巨大冲击力……

U.C.0083年，随着地球联邦军的高达开发计划的逐步实施，GP01与GP02从阿纳海姆转送到澳大利亚的特灵顿基地进行重力下的测试工作。但在GP01与GP02刚刚结束了漫长的宇宙旅行，被搬入特灵顿基地后，紧接着就被有着所罗门噩梦之称的吉恩公国军王牌机师、阿纳贝鲁·





卡多所率领的特务部队袭击，搭载了核弹头的GP02A也被卡多抢走。由此，GP系列的兄弟机之战正式开始了……

眼看卡多抢走了GP02A的联邦军菜鸟机师蒲木宏脑子一热便窜入了GP01的驾驶舱，紧追着卡多冲出了格纳库，来到了被偷袭的特灵顿基地外部。在此GP系列的兄弟机展开了首次的对决。从机体性能上来看，高机动的GP01要比笨重的GP02占有优势，而且武装方面也同样是GP01占有绝对优势，但机师能力上的巨大反差，令原本占有优势的GP01反被打至扑街……

在卡多等人撤离后，包括宏在内的数名侥幸逃生人员组成了临时追击部队，追击卡多向其讨要GP02A……在荒野的迷雾之中，追击队终于找到了卡多，但GP01与GP02的第2战仍然是卡多凭借着自己优秀的技量占据了上风，在卡多正要对GP01实施最后一击时，宏采用了攻击卡多护盾的战术，为了完整的保全核弹装备、卡多不得不主动撤退，由此宏再次侥幸捡回一条小命。

连续两次战败的蒲木宏终于在GP系兄弟机间的最后一战中赢回了一点面子……当卡多冲破了重重险阻、将核弹射向观舰式舰队的中心后，满心喜悦的卡多趁乱脱出，没想到蒲木宏开着宇宙战仕样的GP01FB出现在了他面前。此战中，比起泛用型的GP02来说，刚刚追加了宇宙战换装的GP01的优势更加明显，而且经过了大大小小多次战斗的蒲木宏的驾驶技术也逐渐成熟。在这种情况下，卡多还是凭借着自身优秀的技量将占据优势的GP01FB逼入了绝境，但在宏的死拼下，最终双方还是以互讨的结局结束了这场死斗，而GP01FB与GP02则是一起化作了宇宙的尘埃……

注： 高达开发计划、是在一年战争结束后，由地球联邦政府提出的联邦军再建计划中的重要一环。在U.C.0081年10月20日，高达开发计划正式开始实行，GP系列的试作机也正式开始建



造。GP系列的机体原本共计5架，但真正提供给联邦军的只有3架，其中最先登场的试做型GP00在执行月面的巡逻任务时与吉恩残党军遭遇，不幸被击破……而GP系列最后的一架机体、GP04因种种情节而最终变相转卖给了西玛……另外，由于高达2号机所引起重大事件的关系，高达开发计划的负责人、克文中将也被迫下台，至此、高达开发计划相关的资料全部被消除、GP系列的机体也就永远的成为了黑历史。

高达试作1号机

型式番号：RX-78GP01
所属：地球连邦军
制造：阿纳海姆社
生产形态：试作机
全高：18.0m
本体重量：39.7t
全备重量：65.0t
出力：1,790kW
推力：108,000kg
装甲材质：月钛合金
武装：60mmバルカン炮×2
ビームサーベル×2
ビームライフル
90mmマシンガン
シールド
搭乘者：コウ・ウラキ

高达试作2号机

型式番号：RX-78GP02A
所属：地球连邦军
制造：阿纳海姆社
生产形态：试作机
全高：18.5m
本体重量：54.5t
全备重量：83.0t
出力：1,860kW
推力：155,200kg
装甲材质：月钛合金
武装：60mmバルカン炮×2
ビームサーベル×2
アトミックバズーカ
ラジエーターシールド
搭乘者：アナベル・ガトー

火星上的决战



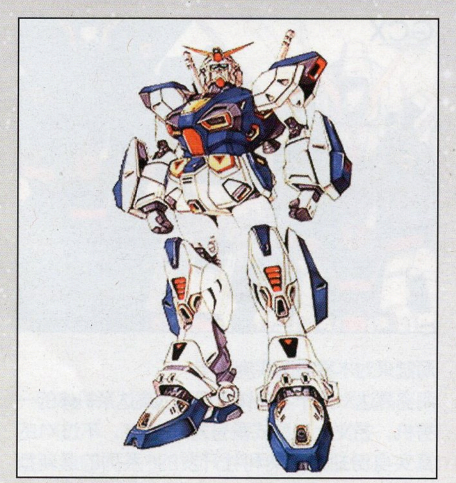
U.C.111年，由阿纳海姆社为首的MS开发机构逐渐将兵器体系改为向着大型高性能化、复杂化的方向发展，但其中、萨纳利社却向地球联邦军提出了相反的意见。正在为军事费用的逐步增加而苦恼联邦军欣然的接受了萨纳利的理念，并郑重的委托萨纳利为其开发新世代的MS。

在这个复杂的环境下，萨纳利开发的F系机体诞生了。通过将MS本体进行小型轻量化，从而增加机体的推进力，由此诞生出来的F系MS有了远远凌驾于大型化MS的机动性。

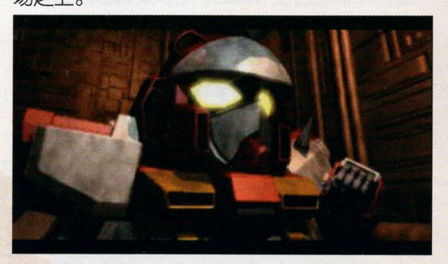
F90机体本体的内藏武器只有激光剑与头部的机关炮两类。而标准武装也仅仅为激光来复枪与护盾。为了对抗阿纳海姆社所设计出的日渐丰富的各种武装，萨纳利社的F系机体采用了丰富的武器换装系统。无论是近距离格斗战还是远距离炮击战，或是单机实行强袭作战等等，F90的各种武器换装都得到了很好的测试结果。

在U.C.111年9月，两架测试用的F90以及A、D、S、M、H等换装零件同时完成。其中，以白色与蓝色为基调的一号机，搭载了可以预测对手行动的特殊的模拟人格型电子系统“Type-A.R.”





（A.R.的全称为阿姆罗·利），而深蓝色与黑色为基调的二号机则是搭载了能够发挥出普通MS的3倍以上机动性的模拟人格型电子系统“Type-C.A.”（C.A.的全称为夏亚·阿兹纳布鲁）。另外，在火星基地的决战之后，大破的两架F90高达都被联邦军回收。U.C.122年时，由联邦军的贝鲁夫·斯克雷特少尉驾驶改修型的高达F90一号机参加了第2次旧吉恩军反乱镇压作战。1年后，V型装备的F90一号机又再次出现在了宇宙巴比伦建国战争的战场上。而F90二号机则是在回收后被改造成了高达F90III型，之后在U.C.123年的宇宙巴比伦建国战争中以L型兵装活跃在战场之上。



U.C.120年，即、第二次新·吉恩纷争的27年之后，经历了过去动乱的人们开始了平稳的和平生活……在地球联邦军第13试验战团进行新造MS高达F90的测试时，受到了突然出现的旧吉恩军MS集团的袭击，F90的2号机也被旧吉恩军的MS集团抢走。之后，联邦军上层决定、以第13试验战团为核心，组成第13独立机动舰队，前往火星圈附近的基地追击旧吉恩军，夺回高达F90的2号机。

同年10月28日，萨纳利所属的测试机师、迪夫·斯塔里恩被编入地球联邦军的实验部队、第13试验战团，参加F系的新型MS、高达F90的测试。在测试中，驾驶F90一号机的迪夫亲眼目睹了旧吉恩军的强袭以及F90二号机的被抢。之后便随第13独立机动舰队前往火星夺回被抢的F90二号机。

但不幸是的，在第13独立机动舰队来到火星宙域后、身为实验部队队长的波修大尉却实行了反乱，成功将追击部队的旗舰捕获。好在迪夫判断得当，单独驾驶F90一号机突入了旧吉恩军的基地内部。在此，迪夫见到了已经将F90二号机据为己有的波修。F系兄弟机的决战也正式开始。战斗时，迪夫驾驶的一号机是全装形态，而波修驾驶的二号机也是经过了旧吉恩军的改装，从机体能力上来说、基本上是势均力敌。但迪夫还是在模拟人格型电子系统“Type-A.R.”的帮助战胜了波修。不过，面对半毁的F90二号机，迪夫产生了轻敌感，而拼死一搏的波修趁机对F90一号机发动了特攻。最终，随着U.C.0079、阿姆罗与夏亚的最终决战时的经典一幕的再现，这场兄弟机之间的对决战也画上了句号。



注： 萨纳利、简称为S.N.R.I，全称为Strategic Naval Research Institute。其正式名称为海军战略研究所。说起萨纳利的历史，可以追溯到旧世纪，最初的萨纳利社曾以宇宙岛建设企业联合体中一员的身份参与了一号殖民地的建设。之后，萨纳利便逐渐与地球联邦军建立起来相互合作的关系，随着时间的流逝，萨纳利社有半数以上的股份被联邦军方所掌握，原本属于民间企业的萨纳利社也改名为了战略战术研究所。专门为联邦提供军事支出、战略、兵器相关的策划。最终，在U.C.0093的第2次新·吉恩纷争过后，萨纳利社改名为海军战略研究所，并正式开始了为联邦军开发新世代MS。

高达F90一号机

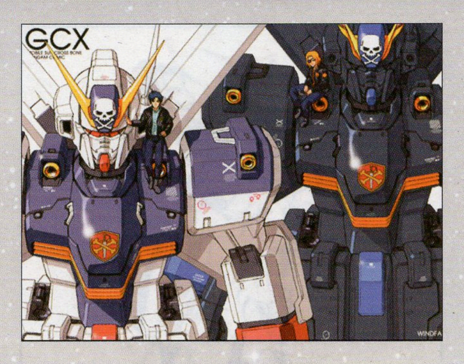
型式番号：F-90
所属：地球连邦军
建造：萨纳利
生产形态：试作机
头　高：14.8m
本体重量：7.5t
全备重量：17.8t
出力：3,160kW
推力：27,510kg×2
9,870kg×2
合计：74,760kg
装甲材质：高达尼姆合金
武装：バルカン炮×2
ビームサーベル×2
ビームライフル
シールド
各种特殊换装
搭乘者：デフ・スタリオン、シド・アンバー、ナナ・タチバナ等等

高达F90二号机（火星独立吉恩军仕样）

型式番号：OMS-90R
所属：火星独立吉恩军
生产形态：改造机
头　高：15.2m
本体重量：8.9t
全备重量：20.22t
出力：3,160kW
推力：27,510kg×2
11,350kg×2
合计：95,850kg
装甲材质：高达尼姆合金
武装：バルカン炮×2
ビームサーベル
对MS用グレネード×4
マシンガン
各种特殊换装
搭乘者：ボッシュ

正义与邪恶的海盗

海盗高达与上文提到的F90关系的十分密切……在U.C.133年，宇宙巴比伦建国战争的闹剧结束后，木星圈附近出现了驾驶类似高达形状MS、打劫航行舰船的神秘组织。该组织、也就是十字先锋的目标都是与木星帝国相关的舰船。为了阻止木星帝国的野望，新生的十字先锋伪装成宇宙海贼来对木星帝国实施打击……



海盗高达X1是十字先锋所拥有的高达系机体的一号机，名义上其型式番号为XM-X1，不过X1的真实身份却是萨纳利社开发的F系列的最新型MS、高达F97。X1是以木星圈的运用为前提进行开发的机体，同时也是MS史上第一架真正意义的外行星对应型的机体。另外，由于激光护盾等新型抗激光武器的普及化致使射击战时的效果大大降低，所以X1在最初设计时便是采用的以接近战、格斗战为主体的构思。

为了对应木星圈的高重力，X1在背部装备了新型的可动式大出力推进器，此外、在机体各部位的姿态抑制用装置也都采用了全新的配置。在内部结构上，X1采用了RX系机体经典的核战机系统，从组合的方式来看，与正规品的F90IIIY型比较相似。由于X1的核战机在脱离后是与背部的大型推进器结合在一起的，所以在机动性上X1核战机远远凌驾于各种宇宙专用战斗机。

在武装方面，X1的装备也都是十分特殊。新式的激光曲刀是将粒子加速式激光剑与激光来复枪合二为一的武器。通常时，激光曲刀是以分离形态收纳在X1腰部两侧的，右侧为激光来复枪、左侧为激光剑。激光曲刀除了拥有普通激光来复枪的机能之外，还可以发射单装的实体导弹。另外，虽说激光曲刀是也是激光武器，但在面对敌方的激光护盾时，X1会使用将激光粒子向纵方向加速来增加激光出力的方式将激光护盾的本体撕裂。

搭载于X1双腕前部的X形状的激光发生器为攻防一体的武器。既可以当做激光护盾使用也能够当做格斗武器使用，并且在击中敌机后，还会给其留下X型的烙印（莫非倒X胸口的烙印就是X1留下的……）。

X1在将左右腰部前面装甲进行变形后，会形成可以捕获MS用的拘束钳。通过装甲内部装备的锁链，还可以当做投掷类武器，在中、近距离

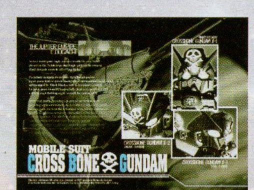
射出。而类似的通过机体搭载的装备来间接使用的武器还有热能匕首。通过利用X1膝部的加速器所发出的余热来对匕首的刀身进行加热，达到熔断对手装甲的目的。

ABC披风的全称为Anti Beam Coating Mantle，是外形酷似巨大帆布披风状的对激光兵器用追加装甲。在装备后，X1的全身都会被ABC披风所覆盖，就连背部的大型加速器也会被彻底覆盖……理论上来说，ABC披风在同一位置的耐激光性为最大5发左右（普通弹）。而对于强力的激光兵器，最好的情况也就是防御一次攻击而已。

型式番号为XM-X2的海盗高达2号机与X1相同，都是萨纳利为了收集实战资料而秘密交付给十字先锋的机体。从基本性能上来看，2号机与1号机并无差别，除了颜色上X2采用的是黑色部队相同的涂装外，其主武装方面也有少许的变化。

作为十字先锋的主力MS，X1与X2一直都是在贝拉女王的带领下共同奋战的。不过，X2的机师扎比尼一直以来都对贝拉不满，妄想利用贝拉的身份来再次复活宇宙贵族主义政权的他，在得知此想法实现无望之后，便打起了反叛的主意。当十字先锋与木星帝国正式开战后，扎比尼终于露出了本来面貌，将枪口指向了一直以来的竞争对手、海盗高达X1的金凯德（即、希布克）。在这次突如其来的战斗中，扎比尼占据了先机，趁着金凯德的一时大意、一击将其头部击毁、同时激光曲刀也刺入了X1的驾驶舱……X1与X2的战斗在极短的时间内便宣告结束，曾经在巴比伦建国战争时驾驶F91创造过奇迹的金凯德也被扎比尼“秒杀”……之后，在与木星帝国的最终决战时，奇迹般复活的金凯德驾驶着高达X1改再次出现在了扎比尼面前，在紧接着展开的海盗兄弟机的最终决战中，扎比尼驾驶的X2改毫无悬念的被金凯德驾驶的X1改击破。虽说复归战场的金凯德重伤未愈，但在大破的X1的继承上进行强化改良并追





加了全新的武装，而扎比尼的X2改则是被托比亚偷走了核战机后、使用木星帝国的“低级技术”进行改装的机体。所以，在机体性能上X1改明显要比X2改高出不少，这一点、也许就是奠定扎比尼战败的根本原因……

海盗高达X1

型式番号： XM-X1
所属： 新生十字先锋军
建造： 萨纳利
生产形态： 试作机
头　高： 15.9m
全备重量： 24.8t
出力： 5,280kw
推力： 25,000kg×4（最大30,000kg×4）
装甲材质： 高达尼姆合金
武装： バルカン炮×2
ビームサーベル（ビームガン）×2
ヒートダガー×2
シザーアンカー×2
ザンバスター（ビームザンバー／バスターガン／グレネードランチャー）×1
ブランドマーカー(ビームシールド)×2
搭乘者： キンケドゥ・ナウ、トビア・アロナクス

海盗高达X2

型式番号： XM-X2
所属： 新生十字先锋军
建造： 萨纳利
生产形态： 试作机
头　高： 15.9m
全备重量： 24.8t
出力： 5,280kw
推力： 25,000kg×4（最大30,000kg×4）
装甲材质： 高达尼姆合金
武装： バルカン炮×2
ビームサーベル（ビームガン）×2
ヒートダガー×2
シザーアンカー×2
ザンバスター
ブランドマーカー(ビームシールド)×2
バスターランチャー
ショットランサー
搭乘者： ザビーネ・シャル

特别策划

PG贴图特搜队

□主持／翔武

贴图特搜队和PSP美图秀两栏目合并。收录的图片在光盘中都可以找到，PSP壁纸还有一些栏目上没刊登的。



擎天柱成了这副样子……



别玩了！赶紧干活！



铁球趋近于无敌。

交友 江苏 李韬

支持老任的，喜欢ONE PIECE、口袋的请加我QQ。

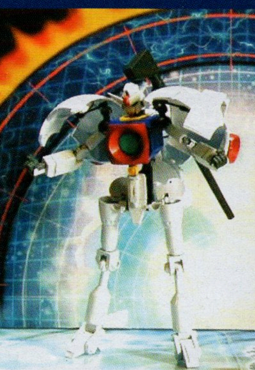
男，17岁，江苏省无锡市，QQ：961557999



最近吉姆家族的合影系列真是越来越多了。







甭管怎么说，设计出这个变形机构的人还挺厉害，这都可以想到。

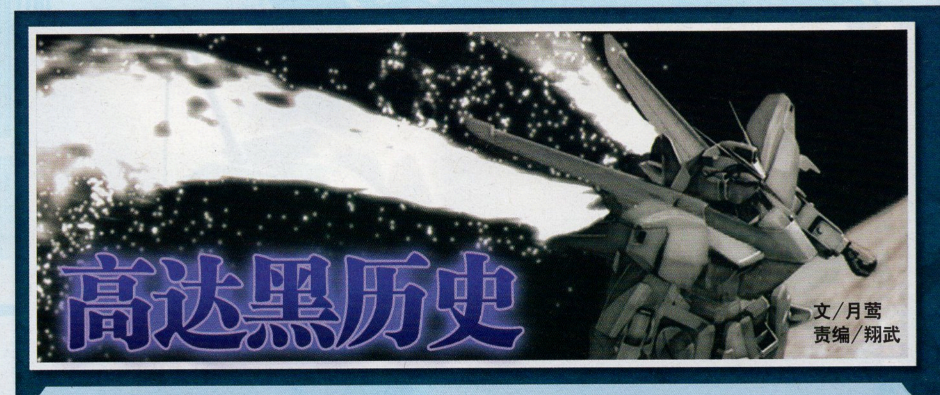
如果宇宙骑士也开双核量子化的话，我相信00是不行的，完全神棍不起来了。



这年头唐老鸭都有专用坐机了，m叔和K大爷啥时也来个啊。



我说，口袋妖怪实在提不起什么兴趣啊。
男，22岁，重庆市渝中区，QQ：3034458131
重庆 余晓阳 交友



高达黑历史

文/月莺
责编/翔武

PS2还可以再战10年啊！《SD高达G世纪 战争》确实是一部不可多得的好作品。特别是充分利用了PS2的机能，让战斗动画魄力满点。只是游戏系统上恐怕没能逾越最经典的SD高达大作，PS上的《SD高达G世纪F》。首先虽然原来说是类似超级机器人大战系列的杂烩剧本。其实玩起来根本不是，而是还是教科书剧本，只是利用特殊条件让其他关卡出现，角色间不存在交流，和教科书并无什么差别。再有就是系统让高级机体太早入手，特别是交换系统能换到许多珍贵机体，导致关卡毫无难度不说，连开发机体都是由上致下。各个系列人物众多，让原创人物几乎失去了存在感。不过总体来说还是十分出色的游戏，暑假就靠《SD高达G世纪 战争》来过了

黑历史的记录

让高达见证爱的时刻
请打出石破LOVELOVE天惊拳



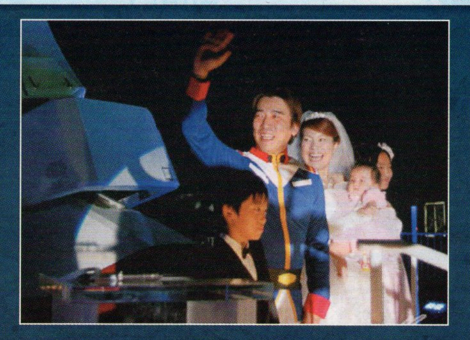
↑倒下的高达。难道是吉翁的袭击？其实是展出时间到了要拆除换下一个场地。

前两期介绍过“绿色东京高达计划”制造的真实比例的RX-78-2高达在台场不远的潮风公园展出。经过一个月的展出，这台RX-78-2也差不多到了拆除的时候了。不过在它被拆除之前还有一项重要的使命要完成。那就是见证一次神圣的婚礼。

2009年8月25日，在巨大的RX-78-2下举行了一场别具格调的婚礼——“高达婚礼”。高达射出宇宙主题的光影，在周围观众的期待下迎接两位主角的到来。这次高达婚礼的新郎名叫甲斐康生，新娘名叫甲斐惠美。这对新婚夫妇在最初邂逅的时候并没有想到会发展到今天这一步，能在今天举行如此盛大特殊的婚礼是因为他们有共同的语言——那就是高达！正是由于高达牵红线，才最后让他们喜结连理。

甲斐康生与甲斐惠美在走向巨大的RX-78-2的时候还有些许紧张，在大家的守护下一步一步走向前方。在那巨大的RX-78-2下的高台上，甲斐夫妇的孩子在那等着他们。长女叫做遥菜，日文假名写作ハルナ，典故应该是出自人生的赢家赤松健老师的名作《魔法老师捏吉》里女主角早乙女ハルナ；长男名叫和真，日文假名写出来是カズマ，这个名字最近出在《超级机器人大战W》中，是主人公的名字；最后次女叫做圣罗，看起来很奇怪吧？日文假名写出来是セイラ，同样可以肯定这是《机动战士高达0079》里的女主角塞拉。想象一下孩子们上学时候大家叫他们的时候……父母都宅真可怕。光是介绍这些孩子们的时候，都能引发下面参加婚礼的人们的笑声。

仪式继续进行，甲斐康生和甲斐惠美起誓：“我们相高达发誓，我们将尊敬对方，为彼此着想，永远相爱并幸福的白头到老。”（原本的起誓对象耶和华泪流满面）随后更让现场热闹起来的人物出现了——高达创始人富野光头登场。富野光头先是祝福这对新人，在祝福时候说：“既



然有塞拉小姐在，我想你们一定没问题的。”引起一片欢笑。

最后，在巨大的RX-78-2见证下，甲斐夫妇圆满的完成了这次高达婚礼。伴随着《机动战士高达08MS》的主题曲响起，婚礼结束。

最后甲斐康生在采访时还意犹未尽地说：“下次能在RX-93ν高达下庆祝结婚周年就最好了。”

黑历史的机库

巨大的身躯让联邦惊恐
壮志未酬的第五世代高达RX-105

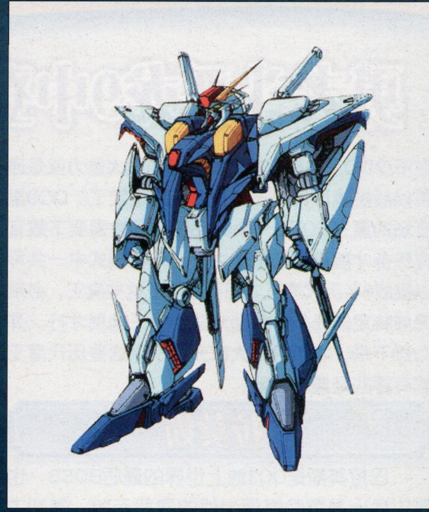
这次趁着《SD高达G世纪 战争》的势头，继续介绍在游戏中出现的主力机体。今天就介绍这台出现在小说《机动战士高达 闪光的哈萨维》中的主角机体。RX-105Ξ高达。

RX-105Ξ高达是由传统MS制造公司阿纳海姆电子公司为秘密结社“马法迪·纳比尤·艾林”极秘密开发的第五世代最新锐MS。作为第五世代的最新锐高达，最突出的特点就是巨大化，这于后来高达F91系列的缩小化设计正好相反。RX-105Ξ高达机身就高达将近30米，是高达系列最大的单体主角高达（不带外挂部件）。

RX-105Ξ高达的巨大化更是使其能搭载最先进的米诺夫斯基飞行器，让Ξ高达可在大气圈内自由飞行，利用光栅抵消空气阻力更可以使机体的速度超过音速。另外RX-105Ξ高达当然还搭载了塞可缪系统，可使用浮游炮进行远程攻击。就是到了第五世代，浮游炮已经不是传统的浮游炮了，而是搭载可自由引导的导弹，这是最先进的精神类兵器。

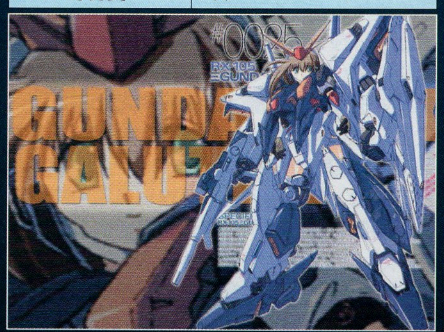
其他的武器方面，RX-105Ξ高达搭载了和ZZ高达、沙扎比等同等级的巨型光束炮，在机动性和攻击力上远超当时普通的MS，是当时最强兵器。而“Ξ”的命名也是为了继承阿姆罗曾经驾驶的RX-93ν高达，制造者是希望它也能像RX-93ν高达那样发挥强大的作用，不过机体设计上两机并无直接继承的地方。

可是RX-105Ξ高达却是一台悲剧的高达。驾驶员马法迪上尉（即哈萨维·诺亚）在与强敌激战之后Ξ高达坠落，Ξ高达和驾驶员都被地球联邦全部回收。RX-105Ξ高达和哈萨维最终都壮志未酬身先死。



这次找来了悲剧的RX-105Ξ高达娘……哎？怎么只是换了个头而已？这也太悲剧了吧？

GIRL的画风	★★
MS融合的部分	★★
GIRL的创意	★
GIRL的H度	★
GIRL的萌度	★





PSP玩家可以用模拟器玩到以前主流机种的DQ系列作品1-7代，而DS玩家可以玩到重制的天空三部曲和DQ9

□主持/一狼

勇者斗恶龙9中登场的历代魔王

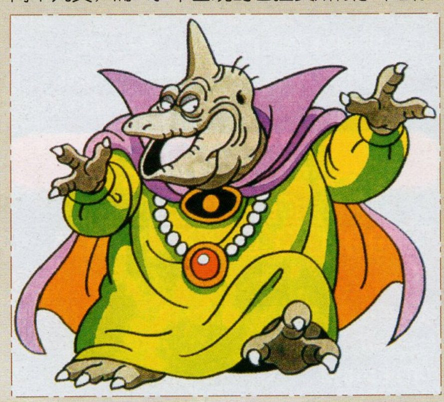
在不少DQ系列玩家眼中，DQ9的最大魅力就是通关以后挑战历代魔王的这个系统设定了。DQ9里登场的魔王BOSS一共由13名，除去需要下载官方任务才能挑战的魔王之外，单机模式中一共可以挑战6名历代魔王。而要想挑战这些魔王，必须完成特定的任务，拿到对应的魔王地图才行。那么接下来，本期就给大家介绍一下这些历代魔王都有哪些经典事迹吧。

巴拉莫斯

巴拉莫斯是DQ3地上世界的最后BOSS，也是主角出发冒险将要讨伐的罪恶元凶。最初主角的爸爸就是为了讨伐巴拉莫斯而外出冒险，结果冒险遇难之后，主角继承了爸爸的遗志，继续以打倒魔王、让世界回复和平为目标而冒险。不过，巴拉莫斯只是地上世界的最后BOSS，主角在打倒巴拉莫斯之后，更邪恶的魔王佐玛出现，与佐玛相比，巴拉莫斯只不过是小菜一碟而已。

不过，在DQ3中有这么一个设定，单人挑战巴拉莫斯成功的话，可以得到国王的奖赏。而对于单刷魔王来说，最大的难关在于巴拉莫斯每回合自动回复100点HP，也就是说，要想单人挑战巴拉莫斯，必须每回和攻击输出高于100，还要保证自己的HP够多。比如主角一次能顶得住巴拉莫斯3回合的攻击，那么主角每回合的攻击输出必须大于150，否则你永远都打不死BOSS。

在DQ9中出现的巴拉莫斯完全继承了DQ3中原版巴拉莫斯的所有能力，1~2回合行动、喷火、伊欧那珍、梅拉佐玛；甚至连弱点害怕降防咒文都得到完好的继承。不过，随着挑战一定次数以后，巴拉莫斯的等级提升到一定程度就会学会冻结波动（消除我方一切状态附加效果）以及完全两动等能力。不过，原版中巴拉莫斯还会バシル　ラ（传送）和メダパニ（混乱）这两个咒文，而DQ9中出现的巴拉莫斯似乎不会。



姆多

出现在DQ6中的姆多和巴拉莫斯一样，也是个小BOSS，并非最终BOSS。在DQ6的序盘都是以讨伐魔王姆多而展开的，甚至于莱德克城的国王就在讨伐姆多的过程中遇难而沉睡于梦世界多年。DQ6中一共有两个世界，一个是梦世界，一个是现实世界。主角最先挑战的是梦世界的姆多，打倒之后发现梦世界的姆多的真身原来是现实世界的莱德克城国王。而现实世界的姆多才是真正的姆多，不但有两个形态，而且攻击力非常高，堪称DQ6序盘最容易卡住的难点。笔者记得自己有一次玩DQ6，为了挑战姆多而从10级练到了20级……当然，打倒姆多之后，达玛神殿即可开放，转职之后，在接下来的冒险中很长一段时间都不会遇到太棘手的BOSS。

其实，DQ6的姆多之所以是个难点，不仅仅是因为BOSS能力上比较强这一方面的原因。在DQ6现实世界的姆多城，有着严重的系统

BUG。与其说是BUG，倒不如说是开发商的疏漏：在挑战姆多的过程中，连续两个迷宫全程没有回复点，而且在姆多城内，不允许使用脱逃以及传送咒文回村补充MP、存档等。这一点才是挑战姆多最大的难点所在。就算玩家的等级非常高，长途跋涉见到姆多之后，俨然已经没有多少MP了，如果想回去补充MP（在DQ的世界中回复MP的道具可是非常珍贵的）只有一条路——全灭。而全灭的代价，就是这一路辛苦积攒的金钱必须强制减半，所以，如果想完美的战胜姆多，必须从决定出发那一刻起就要有很高的级别和一定的心理准备才行。

DQ9中出现的姆多似乎是DQ6里三个姆多的集合体，既能使用加防、降防咒文，还会喷火。随着等级提升还会相继习得辉之息、冻结波动等技能，非常棘手。如果说DQ9里的巴拉莫斯只要讲究一定的战术，低等级挑战过去也并非不可能，那么DQ9里的姆多确实需要一定的等级基础才行。



德尔玛凯斯

德尔玛凯斯是DQ8里非常著名的邪恶道化师，主角一行之所以要外出冒险就是为了寻找这名道化师来解除特罗丁国王和公主的诅咒。而谁知德尔玛凯斯从特罗丁城中夺走的竟然是魔王之杖，里面寄宿着暗黑神的灵魂。主角不断的在后方寻找着德尔玛凯斯的踪迹，而德尔玛凯斯也不断的杀害贤者们，企图让暗黑神觉醒来毁灭这个世界。最后，主角在第四个贤者被杀害之后终于追到了德尔玛凯斯，并在暗之遗迹与其展开决战，当然，获胜的肯定是主角。不过，打倒德尔玛凯斯之后，魔王之杖的诅咒相继转移到其他人身上，最终暗黑神还是复活了，在整个流程看来，德尔玛凯斯只不过是一个小BOSS而已。



从能力上来看，德尔玛凯斯也是DQ8中盘最大的难点所在。德尔玛凯斯同样具有两个形态，第一个形态除了会分身以外，其他没有什么威胁太大的攻击招式。而德尔玛凯斯第二形态则拥有多种全体攻击招数，如果队伍中库库鲁没有达到30级习得全体回复咒文的话，战斗将会异常棘手。而且，德尔玛凯斯是DQ8整个流程中首个会特技冻结波动的BOSS，所以该BOSS的地位可想而知。可以这么说，按照正常流程来看，德尔玛凯斯比最终BOSS还要难打……

而DQ9中的德尔玛凯斯同样是巴拉莫斯线路（即由巴拉莫斯——姆多——德尔玛凯斯线路）最也是最棘手的BOSS。该BOSS基本上继承了DQ8原作中所有的招式，不过，由于DQ9中基拉系咒文全线取消，所以德尔玛凯斯多了一种暗属性咒文。其他超高速连打、一回合行动不能等特技对我方也威胁巨大，一旦队伍中负责回复的队员中了行动不能特技，我方很可能会因为补给不及时而瞬间全灭……所以，保险起见挑战德尔玛凯斯时，队伍中一定要由两人以上来负责回复。

由于版面所限，本期暂时只给大家介绍巴拉莫斯线路的这三个DQ9中登场的魔王级别BOSS。笔者个人感觉这三个BOSS还是比较具有代表性的，都是对应作品中给玩家留下印象比较深刻的BOSS，在对应作品中的剧情里也占有一定的地位。下期还会继续给大家介绍DQ9中出现的其他魔王，敬请期待吧。



圣战之传说，苍焰之轨迹，不熄的火焰，永恒的纹章！火纹圣殿再开，继承光之遗产的圣战士，续写人龙之殇的神话……

文/包子 美编/包子

大饼FE官方组织的同人图征集活动（六）

这次火纹区的活动到这里就快落下帷幕了，许多优秀的作品都让人印象深刻，而到了最后，也要把压箱底的珍藏的好图贴出来与大家共享了。

弗雷

这个是参加任天堂活动时画的图，虽说 这活动后来的官方处理方式让人很无语。（包子按：“虽然这次活动中，火花的各位表现都很出色，并且有大批优秀的作品被送到日本官方，但是结果却让大家很失望，因为最终入选的很多作品的水平比起火花的这些图来说，都相差甚远，但是由于是本土文化，或者说因为日本人的民族艺术过于强烈，所以最终火花的众多参赛作品都没能入围，而任地狱却选出了许多画的不是很出色的本土的作品。所以很多朋友对于这个结果都有些郁闷。”）



这次画的是《新暗黑龙与光之剑》中最喜欢的两个角色，弗雷和海米尔。嘛，同样是新加的两个角色，而且名字都取自北欧神话，感觉还是挺搭配的两人。当然游戏里表现也都很惨，一个是N以外难度就要被默认牺牲掉的可怜骑士，另一个是要害死无数队友才能收到号称力大无穷实际上连力都很难长满的斧男，所以统称是落魄骑士与贫力斧男……

两幅作品全部用数位板绘画，大概磨了三四天吧。 ——CIPHER LEE

在DS版的《暗黑龙与光之剑》中新加入的原创角色，一个上了年纪的老骑士了。虽然是这次复刻中加入的新角色，但是我敢用八房桌子上那银色的PSP去打赌99%的玩家都让他去当诱饵吸引敌人的火力去了！

果然是因为任地狱由于制作出来这必须杀人无数才能进入外传的变态系统后，感到了内疚，怕一上来就让我们熟悉了20年的角色挂掉会让人无法接受，才安排了一个新人供

大家试验。不过这个大叔的气质确实要比杰刚好多了，长相也要帅很多，感觉还是很沉稳的实力派。不过不知道为什么，看到他总能想起《圣魔》中的爱妻大叔……

这幅作品的基色是蓝色，从头发，到丝巾，到铠甲，到兵器，都是蓝色。虽然基本色调一样。但是却用同样的颜色区分出了不同的质感和节奏。

头发的蓝色阴暗面突出，并且非常细致的勾勒出了发梢和发丝，看上去感觉蓝色的头发软软的感觉，仿佛随着他舞动的长枪会飘起来。而周身的铠甲大胆的用了很多对比强烈的色块，铠甲下的阴影和高光对比十分鲜明。虽然和头发的颜色一样，但是质感却一下子就出来了，带有钢铁的那种略冷的感觉，仿佛那坚硬的铠甲互相碰撞就会发出响亮的声音一样。而武器的蓝色略带银色，明晃晃的武器诉说着战争的无情以及他誓死为主的决心和勇气。缠绕在肩头的丝巾用了渐变，最后慢慢变淡，很有丝绸的那种轻盈的质感。（不过穿着坚硬的铠甲还要带丝巾？莫非是围脖？）

虽然整体基色都是蓝色，但是看上去并不混乱，界限都很明细。不同的质感都表现的很清楚，这样的色调反而让画面更有统一感，让这幅作品更有整体效果了。或许是因为为了要做后面的那层淡淡的效果，用了太花哨的颜色太跳了。但是这样的配色真的很精致，同时作者对细节的拿捏也十分到位，看铠甲上的反光和衣服上的褶皱以及脸上的神情，都十分到位，感觉很立体，是一副不可多得的作品。由于版面有限，所以海米尔留到下期。

《暗黑龙与光之剑》漫画第八部汉化完工

由于工作原因，原计划九月初就能与大家见面的漫画还是拖到了月底，现在已经完全汉化结束了，正在做最后的修饰和调整，预计十月七日就能与大家见面了，届时会发布在火焰纹章的专题网站——火花天龙剑上，请大家留意，并预祝大家节日快乐。

毕竟现在修图的只有我和damashao两个人，而且我们两个平日里都需要忙自己的工作维持生计。所以利用课余时间做起来还是有些吃力的。上期为大家介绍了现在参与汉化的魂同学写的随笔，这次为大家带来为本卷漫画修图嵌字的damashao的随笔：



其实早在我接触fe系列之前，就已经看过国内盗版的《暗黑龙光之剑》了，国内当时好像只引进了1-4卷。（当时的译名是炎龙骑士团）迷恋fe以后在网上看到了5，6以及后来包子带领汉化的7。

后来很偶然的机会找到了包子，很感谢他放心的把修图工作交给我。尽管水品有限，不过出于对fe的热爱还是很努力的做了一些自己能做的工作。有些后期处理的有欠妥当，这里感谢包子对我错误的修改，以及技术上给我的指导。

遥想一下从接触烈火到现在已经将近8年，现在面临工作压力的自己，更深切的体会到，很多事情只靠着一腔热血是做不成的。fe改变了我很多，也带给我很多，希望不管将来事事如何变化，自己也能保持现在这样对这个系列抱以热情。在这里也感谢火花天龙剑中的各位朋友对我的长期支持和帮助，kw、巴巴罗萨、rock……还有太多的名字。游戏可能只是暂时的，但朋友是永远的。fe系列带给我最大的收益可能就是你们这些朋友吧，还是哪句话，谢谢大家。

最后对所有耐心看完我这些吐槽的朋友表示感谢，尽管能力有限，不过还是很努力参与了这卷漫画的汉化工作，假若能些许为喜欢fe，喜欢这漫画的朋友带来些帮助，鄙人实在深感荣幸 ——damashao

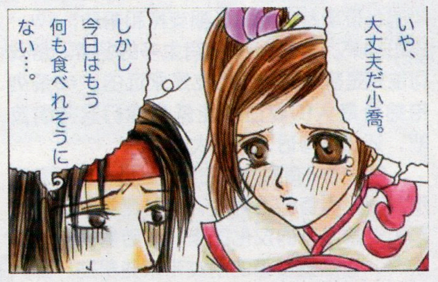


今天给大家讲一讲游戏中的音读和训读。日语汉字的读法是困扰多数初学者的难点所在，有很多初学者经常问到，怎么这个汉字有时候这样读，有时候那样读呢？比如“风”这个汉字有时候读成“かぜ”，有时候却读成“ふう”，还有时候会读成“ぷう”。这里面就涉及到“音读”和“训读”这两个不同的概念了，今天就给大家详细解说一下。

汉字与送假名

在现代汉语中，日语一般由汉字和假名组合而成。汉字一般用来表达具有实质意义的词语，而假名主要用来黏着这些汉字，也就是所谓的“助词”。名词、サ变动词一般都有固有的汉字，而动词、形容词一般由汉字+送假名的形式出现。所谓送假名，就是指附属在汉字后面，用来指示前面的汉字的词性或读音的假名。比如“食（た）べる”、“食堂（しょくどう）这两个词，”前者是动词，后者是名词。而动词“食べる”里，“べる”这两个假名就属于送假名。

不过，随着日语的使用逐渐变得广泛，一些约定俗成的常见词语中，送假名可能被省略。比如“受付（うけつけ）”原本应该写成“受（う）け付（つ）け”、“入口（いりぐち）”原本应该写成“入（い）り口（ぐち）”等等。



↑不，没关系的，小乔。但是，我今天什么也吃不下去……

音读和训读

接下来就要给大家讲到日语中汉字的读法。在日语中，同一个汉字可能有2种以上读法，这其中大致可以分为”音读（おんよ）み”和”训读（くんよ）み”这两大类。不过，同一个汉字可能在音读和训读的读法中还会有两种不同的读法，比如训读中还可能包含“正训”和“熟字训”、音读中还可能包含“吴音”和“唐音”等不同的读法。

首先给大家介绍一下音读，顾名思义，音读就是根据汉字原本的发音而延伸来的读法。在日语中，所有的音读汉字基本上都是由中国传入的汉语词汇。在音读这个领域中，最显著的特点就是日语中汉字的音读把中文里汉字的单个读音经常拆分成两个音节。而含有两个以上汉字词语的情况下，根据前后汉字的读法不同还有可能发生音变。

接下来就是训读了，所谓的训读，就是日语中固有的读法。因为最初的日语中是没有汉字的，在中国的汉字传入日本之前，日语中原有的词汇就要用训读。也就是说，训读是指汉字和日语固有词汇的意义相同的情况下，直接用日语固有的训读读法来意译这个汉字的读音。

那么，具体在什么情况下应该用训读，什么情况下要用音读呢？其实有一个很简单的区分方法，遇到带有日语汉字的词汇时，首先带有送假名的一般都是训读，不会用音读，如刚才举的例子“食べる”和“食堂”；单个汉字一般用训读，两个以上复合汉字一般用音读，如“花（はな）”和“花瓶（かびん）”；中文里固有的词汇一般用音读，中文里没有的词

汇一般用训读，如“受理（じゅり）”和“受付（うけつけ）”。当然，这里面也包含特殊情况，不能一概而论。

混用读法

如上文所述，日语中汉字的读法有很多种，不过，这些还是远远不够的，日语中还有非常复杂的音读训读混用现象。比如两个汉字组成的单词，前者用音读、后者用训读的前音后训式读法在日语中被称为“重箱读み”、前训后音的读法被称为“汤桶读み”。

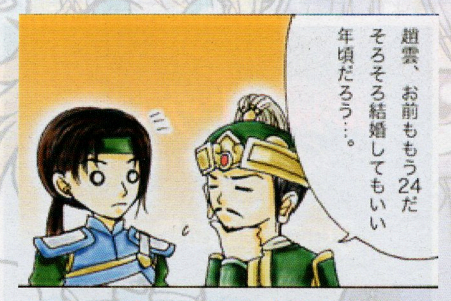
所谓的重箱读，就是指像日语中“重箱（じゅうばこ）”这个单词一样，词语的前半部分用音读，后半部分用训读的特殊读法。其中后半部分的训读中，一般浊音化的情况比较多。比如“音读（おんよ）み”、“台所（だいどころ）”、“番组（ばんぐみ）”、“本棚（ほんだな）”这些单词都属于重箱读。

所谓汤桶读，就是指像日语中“汤桶（ゆとう）”这个单词一样，词语的前半部分用训读，后半部分用音读的特殊读法。这种词汇一般不属于单纯的汉语，是汉语和和语混合而成的词汇，所以要用到汤桶读。比如“雨具（あまぐ）”、“鸟肉（とりにく）”、“朝晚（あさばん）”、“株卷（かぶけん）”、“高台（たかだい）”、“见本（みほん）”这些单词都属于汤桶读。

其他有关

振假名：是指在汉字周围用假名标注该汉字读法的一种形式，类似于汉语中的注音。一般在出版物、人名中比较常见。

熟字训：是指在日语中不是以汉字个数为单



↑赵云，你已经24了，差不多也到了该结婚的年龄了……



↑哎呀，诸位，欢迎到来。学长？有什么事？

位、而是以熟字为单位的训读读法。由于这种读法是日语中特殊的读法，不能根据这种读法来拆分每个汉字对应的单独读音，比如“今日”这个单词由两个汉字组成，但是读音上只有“きょう”这一个音节。

外来语：原则上是指来自英语及其他语种里的词语，但是在近代，日语中也出现了不少来自现代汉语中的外来语。比如饺子（ぎょうざ）、豆腐（どうふ）、面子（メンズ）等等，这些外来语的特点是意义和现代汉语完全相同，而读音也与现代汉语完全相同，不属于古代传入日语的词汇。

国字：日语中的国字指的就是日本创造的汉字，如“山上下”构成的汉字、“火田”构成的汉字等等。这些汉字最显著的特征是没有音读，只有训读这一种读法。

由于版面所限，今天就给大家介绍这么多。一般来说，在学习日语的过程中，训读还是比较容易记住的。掌握了汉字固有的训读读法，基本上在听力、词汇等环节会对这个汉字非常敏感，从另一方面来说就是记住了不容易忘。而音读相比之下比较困难，因为中国古代传入日本的汉字太多了，同样的汉字有不同的读法，同样的读法又有不同的汉字，初学者遇到某些汉语词汇能很快联想到读音，但是听到这些汉字的读音却不能很快联想到对应的词汇，这才是日语汉字学习的难点所在。

あ ア(a)	い イ(i)	う ウ(u)	え エ(e)	お オ(o)
か カ(ka)	き キ(ki)	く ク(ku)	け ケ(ke)	こ コ(ko)
さ サ(sa)	し シ(si/shi)	す ス(su)	せ セ(se)	そ ソ(so)
た タ(ta)	ち チ(chi)	つ ツ(tu/tsu)	て テ(te)	と ト(to)
な ナ(na)	に ニ(ni)	ぬ ヌ(nu)	ね ネ(ne)	の ノ(no)
は ハ(ha)	ひ ヒ(hi)	ふ フ(fu/hu)	へ ヘ(he)	ほ ホ(ho)
ま マ(ma)	み ミ(mi)	む ム(mu)	め メ(me)	も モ(mo)
や ヤ(ya)	—	ゆ ユ(yu)	—	よ ヨ(yo)
ら ラ(ra)	り リ(ri)	る ル(ru)	れ レ(re)	ろ ロ(ro)
わ ワ(wa)	—	—	—	を ヲ(o/wo)

[电玩回忆录] GBA的不灭传说

Vol.16



从2001年发售至今，GBA上的优秀游戏已经成为一种经典。

主持/一狼 文/一狼

恶魔城 月之轮回

ACT ●Konami ●2001年03月21日 ●1人 ●64Mbit

Check! 游戏简介



↑GBA版恶魔城月之轮回的日版包装封面图。

恶魔城这个系列，在中国一直很受欢迎。尤其是自《月下夜想曲》之后，恶魔城系列从纯动作过关的游戏逐步向RPG游戏转变，加入了升级、道具、技能等诸多系统，逐渐稳定了系列独特的风格，在2D动作游戏中一直有着良好的口碑。在掌机GBA平台上，一共诞生了3部恶魔城系列作品，而在很多喜欢恶魔城系列的玩家眼中，评价最低的，恐怕就是本期向大家推荐的《月之轮回》这一作了。原因很简单，本作画面比较阴郁，手感比较僵硬，流程也比较简短，系统方面也不是很完善。其实，在笔者看来，月轮则是传统恶魔城与新生恶魔城两种不同风格相融合的结晶。当然，如果没有之前月下的成功，本作在整个恶魔城系列中绝对是进步非常明显的一作。正因为月下的进步太大，以致于本作被冠以退步之名。其实，玩家们可以设身处地的考虑一下，以GBA的机能，能做出这样的作品已经非常不错了，况且本作发售的时间正值GBA初期，开发技术也不太完善，纵然不能和GBA上的辉煌——晓月圆舞曲相提并论，其自身的特点，还是能举出一二的。

Check! 剧情概述

本作的剧情讲述的是，吸血鬼猎人家族的莫里斯，带着自己的儿子修与徒弟内森一起讨伐伯爵德拉库拉，而伯爵初始便挟持了莫里斯，企图吸取莫里斯的力量来让自己完全的力量觉醒，而修与内森则中了伯爵设下的陷阱。两人非但没有联手去寻找师父，却因为修嫉妒内森得到了吸血鬼猎人家族的圣鞭，而要自己独自去救出师父来证明自己的实力在内森之上。而后来事实证明修的想法错了，非但没有救出师父，自己的灵魂也被伯爵所控制，与内森反目成仇。内森让修清醒之后，两人一起救出了师父。修带着虚弱的师父先行一步离开城堡，而内森则留下来给予伯爵最后的一击。最后恶魔城崩溃，伯爵再次被封印，修与内森之间的矛盾也得以化解。

Check! 系统特色

系统上面，本作较月下而言缺少了几点非常重要的特色。其一是没有怪物图鉴，以致于玩家不知道某些怪物身上到底可以爆出什么装备，收集卡片的时候也不便于玩家了解怪物所对应的属性。其二是没有商店系统，也没有金钱的设定。玩家的装备、回复药品全靠打到敌人来获得，无形中难度增加。当然本作有着系列中仅有的卡片系统，整个流程中可以得到20张不同的卡片，10张能力卡，10张属性卡，任意一张能力卡和任意一张属性卡搭配组



↑GBA版恶魔城月之轮回的实际游戏标题画面。

↑和系列作品一样，本作开始前也有简短的片头剧情介绍。

合都能产生各种不同的效果，而某些特定的能力卡只有打到固定的敌人才能得到。即使得到了卡片，该卡片的组合效果必须要玩家自己去试验，才能将卡片的效果栏开启。比如：加攻击的卡片必须要玩家亲自去打倒敌人来确认自己的攻击力提升了，属性无效的卡片必须玩家亲自去承受一次对应属性的打击，其他的召唤技能，必杀技等都必须玩家自己输入特定的指令才能发出。想把这100种卡片的效果完全开启，不参照攻略自己摸索的话的确有一定难度。此外，本作隐藏的密道也非常多，有将近7%的地图全部都是隐藏房间，不看攻略想开启100%地图，也对玩家是一个不小的挑战。

不过，相比月下而言，本作中可以装备的物品数量非常少。不但装备种类只有3种（1件铠甲+2枚戒指），而且没有武器可以切换。虽然这种只能使用圣鞭的复古风格颇有浓重的恶魔城系列气息，但是明显已经满足不了玩家们的需求，不过，好在利用卡片组合可以使武器附加各种属性能力，从侧面上来分析也就算使替代了可以切换的武器种类。

同月下一样，通关后本作仍没有BOSSRUSH模式。但是与月下中开创的隐藏角色模式不同，本作中通关之后并没有新人物，只有四种隐藏的职业可以选择。人物同样还是内森，只不过初期的能力值以及成长度发生了细微的变化：战士模式初期HP、攻击、防御都很高，且成长也快，缺点是不能使用



↑游戏的实际画面图，阴暗的色调颇有浓重的恶魔城气息。



↑打倒特定的敌人，就有一定几率留下卡片。

任何卡片，只能用副武器配合物理攻击，类似于月下之前的传统恶魔城系列的风格；魔法师模式HP值、攻防较低，但MP值较高，且初期拥有所有的卡片；弓箭手模式则是副武器的数量比较多，且能够使用隐藏的副武器跟踪飞刀；幸运者模式全能力都非常低，但运气值出奇的高，基本上打到敌人有很高的几率获得道具。这4个模式玩起来绝对是另外一番感受，合理利用这4种职业的特性，想玩出“不升级通关”、“最短路线通关”、“利用出城BUG直接见最终BOSS”等新花样也并非不可能。值得一提的使，月轮这款作品中存在许多BUG，利用这些BUG可以大幅减轻游戏的难度。比如卡片BUG可以让初期即可使用后期强大的召唤技能，严重破坏了游戏的平衡性。不过，利用这个BUG也可以打出初期变身为骷髅全程无伤通关这种另类玩法，从另一方面提高游戏的乐趣性所在。



↑菜单画面图，可以进行卡片、装备的切换等。

月轮虽然在画面、流程、手感上略逊一筹，但对喜欢挑战难度的恶魔城系列FANS而言，本作绝对是一款素质非常优秀的作品。而且本作的流程方面安排的比较正统，基本上打倒一个BOSS给一个魔导器，有一个新的魔导器都能习得新的能力进入新的地图，确实能体验到游戏的节奏感。本期向大家特别推荐一下这款GBA早期的动作游戏，希望大家能一起回味一下这款经典作品。

三国志孔明传

SLG ●Koei●2005年1月27日 ●1人●64Mbit

Check! 游戏简介



↑GBA版三国志孔明传的日版包装封面图。

《三国志孔明传》这款作品最先于1996年4月推出过PC版，之后相继推出过PS版和SS版复刻。2005年本作和《三国志英杰传》一同登场于GBA平台。与《英杰传》不同，本作里玩家所要操作的主人公是三国时期蜀国的丞相诸葛亮，以统一中国，复兴汉王朝为目标。不过，这款作品里诸葛亮有寿命的设定，如果游戏进行的回合数过多，诸葛亮就会死亡。此外，游戏中也有部分剧情脱离了《三国演义》中的史实，含有不少原创内容。比如庞统和关羽可以生存下来，以及诸葛亮废立刘禅自立为帝等分支剧情都在PS版以后的作品中出现。

GBA版的《三国志孔明传》中登场武将一共有231人，每名武将的能力值和部队种类都各有不同。战场上所有部队一共分成攻击系、回复系、辅助系、特殊系4个种类，而且总计可以使用56种不同的策略。根据战斗之前作战模式中的选择不同，敌方登场的部队、胜利条件、我方加入的同伴以及单挑剧情都会发生变化。此外，在战斗之前的剧情模式里，和城内的NPC对话还可以收集到各种有用的情报。

Check! 自由模式关卡一览

当然，本作还有着不少PS之前的版本所没有的新系统，比如可以反复挑战通关过的关卡的自由模式以及介绍登场人物典故的“武将列传”模式。不过，自由模式的各个关卡都有对应的开启条件，完成一次自由模式之后，还可以得到特定的过关奖励，具体如下表所示：



↑GBA版三国志孔明传的实际游戏标题画面。

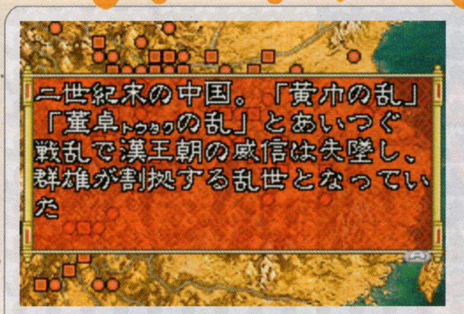
战场名	过关奖励	出现条件
新野城	1000金	一章一幕　新野城の战い通关
益州	1200金	一章二幕　益州平定战通关
阳平关	1400金	二章一幕　阳平关の战い通关
三江城	1600金	二章三幕　三江城の战い通关
南蛮总力战	神仙丹	二章四幕　盘蛇谷の战い通关
街亭	大援军の书	三章二幕　街亭の战い通关
陈仓祁山	绝影	四章一幕　陈仓祁山の战い通关
五丈原	飞燕车	四章三幕　五丈原の战い通关
长安	孟德新书	终章三幕　长安攻城战Ⅱ通关
三国决战	方天画戟	孔明传　完全通关并保存通关存档

Check! 游戏心得

在战斗之前首先要确认一下各个部队的武器防具以及携带道具等等。为了使游戏能够顺利的进行，这方面的准备是不可或缺的。给强力的武将装备强力的武器防具提升部队的能力这一点姑且不论，给级别不高的部队装备适当的防具也可以提升该部队的战斗力，使战斗时变得更加轻松。当然，给我方部队配置装备也是一项相当耗费金钱的工程。虽然给主力部队提升能力可以打造出更强的队伍，不过实际游戏中倒不如给能力较弱的武将配置装备品来保持整个队伍的能力平衡。否则各个队伍的实力不一样，战斗中只有主力部队才有表现的机会，其他二线部队很可能经常被全灭导致主力部队身陷敌人的包围。

根据每一章剧情的关卡不同，可以选择两种不同的作战方针。根据作战方针的选择，每一关的难度也会发生很大的变化，所以选择的时候一定要谨慎。熟悉三国历史的玩家可能在选择分支的时候比较轻松，比如博望坡之战这一关当然要选择火攻，否则战局将会非常不利。

战斗的时候可以自由选择出击部队，不过，根据选择的部队不同，关卡的难易度也会发生变化。比如如果把主力部队全部都选择成骑兵



↑与英杰传不同，孔明传讲述的是三国中期的故事。

系的话，如果战场上都是森林、山地地形的话将会对骑兵非常不利，反而会提高关卡的难度。所以在选择队伍时一定要顾全大局，尽量指派一些没有移动地形限制的山贼、武道家、短兵、弓兵等队伍以防不测。

在真正战斗的时候，为了让游戏顺利的进行，必须掌握各种兵种间的适性，充分发挥各种兵种的优势。因为在战斗中即使我方攻击敌人，敌人有时也会反击，对付棘手的敌人，我方主动攻击时受到的反击可能会大于我方造成的攻击输出，这样就会酿成得不偿失的现象。不过，掌握特定的兵种适性之后，可以避免敌人的反击。比如对付攻击力较高的骑兵部队可以用弓箭射击，对于弓箭兵的时候再用骑兵突击，如果是步兵的话就直接白兵战。另外，使用策略时是不会受到反击的。所以战场上尽可能的使用一些能够避免敌人反击的战斗指令，保持我方的耐久度不受损害的前提下，最大程度上削弱敌人的兵力。

由于本作里策略的种类非常繁多，不过笔者个人感觉使用“伪兵”策略最为有效。这个策略成功之后最大可能让5支部队陷入混乱，只要敌人的混乱状态没有解除便不能执行任何命令，当然也无法对我方构成反击。所以，事先让敌人混乱之后，再进行包围攻击最为有效。相反，我方同样也有可能中敌人的混乱策略，所以在战斗中遇到敌方会使用混乱策略的部队时，一定要多加提防，尽量优先消灭。



↑游戏也是分章节来进行的，可以方便玩家了解三国历史。

Check! GBA版小秘籍



↑战斗指令基本上都是汉字，不会日语的玩家也能看懂。

特殊密码：只要在标题画面输入“上左右下下右左”的话，即可以诸葛亮和赵云初始50级的状态下开始游戏。而且诸葛亮初始即可持有孙氏兵法书，赵云初始即可持有赤兔马和倚天剑。

得到两把青龙偃月刀：在第一章的分支路线中，让诸葛亮给庞统写信。然后在麦城之战开始之前，从关羽的装备中卸下青龙偃月刀，然后让关羽战死。接着在夷陵之战中让关兴和潘璋单挑，即可得到两把青龙偃月刀。

通关之后的隐藏要素：一次通关之后，可以开启自由模式《三国决战》关卡，而且只要输入特定的密码，即可继承一周目之前的金钱和道具重新开始游戏。具体方法如下：选择“记录からはじめる”→选择“再开” →输入“上左右下下右左”。GBA版的秘技似乎是和PC版相同的，不过后来没有移植其他作品实在是可惜。

《三国志孔明传》也是光荣旗下非常著名的作品，在GBA末期推出的这款复刻作品也算是弥补了GBA上面三国游戏数量较少的缺陷。对于现在光荣的“无双垄断”行为而言，偶尔回味一下光荣早期的SLG类三国游戏，也能体验到不一样的乐趣。推荐对三国游戏比较有爱，又喜欢SLG这种不需要复杂操作的玩家可以一试。

■主持 / 翔武
■插画 / 风月樱
■版头 / 地狱熊猫

大家好，新的一期开始了，但我又不知道这开头语都要写啥了。

前不久，我在回函卡上看到这样一个留言，说“如果翔武走了，就不买掌机迷了”。怎么说呢，虽然我要感谢你对我的支持，但是因为我走了导致读者流失的话就不好了。我这个人比较喜欢低调，如果不接手PGBAR这个栏目，估计还是很少出来说话。八房和零羽就是很低调的，属于不“露脸”但是默默工作的类型，真正勤奋的人。而我只是负责和大家聊天的，希望大家把更多的支持给那两位吧。

翔武：熊猫啊，那天见到风丫头，她似乎对纯爷们的评价很不满意~
地狱熊猫：谁会对那个满意…
翔武：画成那样也是没办法的事情嘛。
地狱熊猫：那为什么每次都看你在为自己形象做各种辩解。
翔武：跳过此话题吧……话说这次的栏头是家庭教师啊，一直在看的漫画。
地狱熊猫：没画成云雀是不是失望了?
翔武：没啊，里蹦大人版看起来也不错。
地狱熊猫：早知道给你画成京子了。
翔武：喂！究竟到什么时候才能是个头！

人生就像跑步机，原地奔跑不停息

前段时间把初中时候听过的一首名为《狱中十二月》的歌翻了出来，记得当时还算比较流行，我和好几个同学都会唱，现在听的时候我都觉得作者非常有才。不知道是不是我一个人的感觉，有时总感觉自己干了好多事，但是真正要看进步来说，还是在原地或者原地附近的感觉。无论是玩游戏的水平，还是平时生活中，都有这种感觉。就拿我找包子学琴来说吧，2月开始学的，现在都10月了，我一首曲子只学了2/3，虽然不是说天天再弹，但是这种速度自己也感觉有些慢了。虽说自己知道不是着急的事，但是总感觉每次拿起来时虽说比当初的进步大多了，但是还是有些心急。另外自己的电脑水平也是，每天都在用，一些小软件也在研究中，但是发现和两三年前的区别还是不大，哎……无奈啊……还是要多学新东西啊。



交友 四川 潘凤鸣
靠！我算知道他们为啥老管我叫上将了！（火凤燎原么orz）
男，20岁，四川省泸州市

终于有喜欢GVG的人来信了，感动

由于中考，有两个多月没买过《掌机迷》了，这次翻了目录，发现了一个生面孔，原来是多了个零羽的小编啊。虽然这个暑假我入手了PSP，可也没让我高兴多久，都是游戏荒害的。八月份出了个《对战传说》，可是要5.55的系统，绝望了。只好在盟区联机玩《高达VS高达》，虽然我只是9S级，不过我还是玩得非常高兴的，原本我想拜一个叫“红莲骑士团”的为师，可他不愿意（他自己认为自己还不够）。顺便问问翔武，在《高达VS高达》中，勋章“胜者なき战争”怎样获得，其实就是打成平手，时间用完不算。可是怎么打成平手呢？还有就是在盟区里怎样退出房间。最后我想说，我在盟区叫“PSP模拟器”（这个名字有个性吧～），请各位达人多多指教。（张艺瀚）

翔武：PSP系统暂时无望了，据说TGS上出的一些游戏试玩版需要6.00的系统，5.55的破解一直拖着不破看来是正确的了，接着等吧。《高达VS高达》那个“没有胜者的战争”勋章要两方最后同归于尽，我是和别人联机时候无意中出来的。他们有的刷这个好像是最后一点体力的时候，两台神高达离开一定距离对电影弹，然后达成。高达VS高达不错，我都玩了快一年了，话说NEXT快出了，你得赶快摆脱9S了，因为NEXT里STEP的硬直更大了，别人也更好抓你，赶紧学在天上飞吧。因为网络问题，去电信那边较少，详细情况不太了解，来网通这边肯定会有人带你基础的。顺便，我常驻高达VS高达网通区，之前被各种上盟区的读者用各种方法揪出来问真相，现在爆了算了，我在盟区叫“夹心”，有空大家一起玩吧。



被鼓槌敲一下疼，说明你打鼓上瘾

某人浮出一下，咱已经高三了，俺爹对咱实行了电脑封锁战术，于是乎咱成了华丽的手稿党，啊不……是草稿党……和上次四格里说的一样，再控上街机上的太鼓达人了，每周游荡于鼓前，但无奈人比较笨……看不清谱子，于是成了背谱党……不过好处是4倍速蒙眼照打不误，这也是一种美好～不过貌似现在对鼓的爱大于了口袋，PM饭们我对不起你们(m-_-m)。

翔武：死丫头当心打鼓过多后胳膊变成大力水手，顺便我觉得太鼓一直都是背谱游戏吧，虽然要求一定节奏，但是不背的话速度快了很难反应过来。另外你敲鼓变瘦这事我和猴子说了，他也喜欢太鼓，不过说完了没什么动静就是了，点点点……



做社会活动去了一次招聘会，觉得场面真可怕！（you got it）
男，17岁，北京市房山区，102403 北京 方子瞻 交友

我执着难以放下的口袋妖怪情怀

当大家拿到这期PG时也应该是十月份了，在这里祝大家国庆节和中秋节快乐。9月份相信口袋迷们都在等金银复刻了，本人在暑假也找了一份工作，终于用自己的双手买了正版的《魂银》了，好高兴啊！

十年的回忆是多么美好啊，凭着这份热情与其他口袋迷成立了“心金/魂银”的攻略小组，初次写攻略，不足之处希望大家多多批评。不同的人因为一个系列作品聚在了一起，因为缘分建立了一个论坛，希望对游戏有爱的多多支持下。

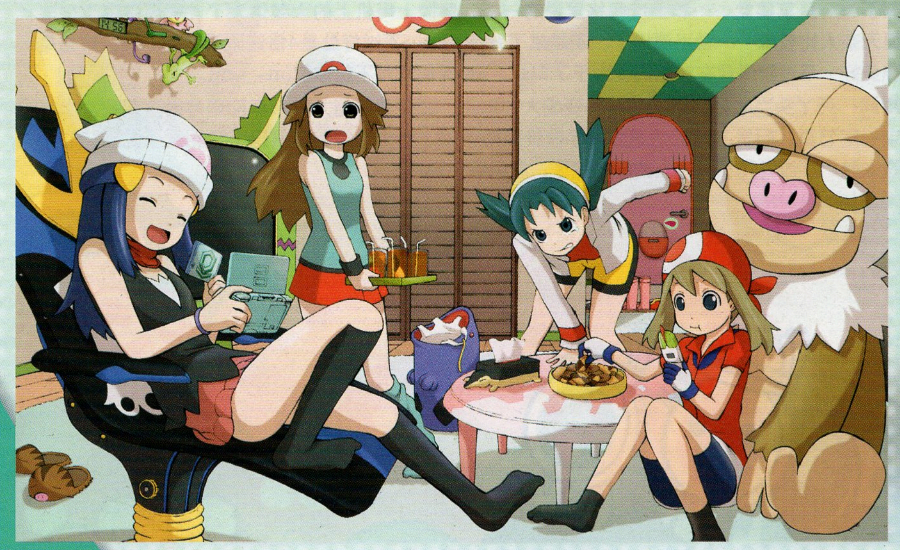
记得在前几期翔武在回复中说过，不要把游戏看得太重。但经过激烈的思想斗争之后，我真的无法放下口袋，13年的身后感情怎么都不能让我释怀。这种感觉犹如一狼对DQ的那种爱，拥有了口袋就仿佛拥有了全世界，口袋已经融入到我生活中了。（吴伟杰）

翔武：先别提一狼了，这人由于DQ9做的不适合他口味，都快成为DQ黑了～金和银的复刻估计等大家拿到书的时候我还没玩呢，那时应该再玩闪电十一人吧。说起口袋，那天去找风月樱要稿子的时候，她跟我说，由于高三了，很快把口袋就玩完了，大概只用了3天，之后就可以好好上课了。听起来就感觉很疯狂……我个人是突然感觉自己可能玩不动口袋了，虽然之前很想玩……莫非是所谓的老了？不过还是那句话，痴迷口袋不要紧，千万别影响自己的正事就行了。

你和楼主居然是一起来的……

终于大学来到北京了，住上了集体宿舍，感觉的确不一样啊，不过我好像适应蛮快。宿舍里好像没人玩掌机，有点儿郁闷啊，看来还得扩大搜索范围，武哥祝我成功吧。学校旁边就有PG卖，前几天还在担心要跑得老远，现在放心了，PG永远在我身边。北京的天气真凉啊，小编们要多穿衣服啊，着凉了可不好，一定要记住啊。真想去编辑部看看，记得迎接我啊。对了，还有吴伟杰，他也到大学报道了，他说跟我一起去看你们，到时候会是何等壮观啊，记得等我们啊。（李磊）

翔武：首先恭喜这位读者通过自己的努力考上理想中的高中。现在你已经上了一年了吧，对于即翔武：按你要求，把你俩登在一起了。大学住宿舍的感觉有好也不好，比如有时宿舍里一抽烟，屋里空气就不好了。所以如果要能找到4个不抽烟的室友那简直太幸福了。北京最近天气很凉爽，比起前一段时间的热，最近实在是太舒服了，不过这种天气大概10月底就该结束了。



交友 江苏 陈潇
最近RP坏透了！打游戏不掉宝，走路掉钱包
男，21岁，江西省南京市，210000

选择开运游戏类型 10月!!

1月出生 吉

不管是工作上或生活上，稳定发展对你而言都是非常重要的。要多去注意人与人之间的相处艺术，不是表面功夫就可以应付，真心的对待交流，才能对你的稳定发展有所助益。

幸运道具：水果、钥匙链、头饰
关联游戏：锻炼耐心的解谜游戏

2月出生 大吉

要求完美本身虽然不是问题，但在进行的过程中却容易有所强求，别在某一个点上特别坚持，只要退一步去思索。这不是一个适合旅游的时刻，旅行计划请延后再说吧！

幸运道具：手账、笔记本、悬疑小说
关联游戏：乘坐交通工具周游大自然的游戏

3月出生 中吉

本月的你心情显得相当欢乐亢奋，情绪高涨的感觉受持续萦绕着你，不过还是要提醒你，在欢乐放松之余，还是要维持理性头脑的运作，如此一来才能更放心地享受。

幸运道具：背包、自己喜欢的食物
关联游戏：音乐游戏

4月出生 小吉

本月的你还是要特别注意决策的问题，如果心里有想法或计划要去执行，不管是工作、情感、居处的变动，都要以长期的眼光去着想，才是对自己最有利的！

幸运道具：牛奶、外套、手机
关联游戏：历史游戏

5月出生 大吉

不管是事业工作上遭遇难题需要去突破，或是爱情人际上有了瓶颈需要去沟通，你无论如何都要维持理性清晰的头脑，随时应变，就会让事情迎刃而解喔！

幸运道具：日记本、画笔
关联游戏：动作游戏

6月出生 中吉

目前的工作或生活步调似乎有点紊乱，你那过于躁进的心情不但对事情没有帮助，反而让情势越来越难以掌控，建议你重新调整前进的速度吧，按部就班地依计划进行。

幸运道具：玩偶、水杯、糖果
关联游戏：经营类游戏

7月出生 吉

似乎是有许多的事情一件件接踵而至，本月不管是生活上或工作上，都呈现紧张繁忙的状态，建议你先耐着性子去处理那些紧急事务，渐渐地就会有拨云见日的感觉。

幸运道具：手账、笔记本、悬疑小说
关联游戏：文字类游戏

8月出生 末吉

原本亢奋热烈的情绪正在逐渐消退中，本月的你虽然表面上还是一副投入的样子，建议你如果真的能量不足的话，还是依自己的能力做能做的事情吧，尽量不要勉强自己。

幸运道具：手表、T恤、项链
关联游戏：恐怖类游戏

9月出生 大吉

本月对你而言是诸事颇为顺利的阶段，似乎是你所专注想做的事情，都能够在付出之后得到回报，建议你及早订立目标计划去努力吧，一分耕耘就会有一分收获！

幸运道具： 运动鞋、咖啡
关联游戏： 简单的动作游戏

10月出生 凶



或许是先前承担了太多的责任，或许是因环境变化而许多事情同时来到你的身上，总而言之本月是你工作或生活压力极限来临的时刻，你所有的心思只需放在压力处理上。

幸运道具： 毛绒玩具、手机、钥匙链
关联游戏： 音乐游戏

11月出生 末吉

曾经真实紧握在手中的东西，似乎正在逐渐失去掌控中，本月的你心情也显得格外纷乱任何的贪念、欲念都会让你越来越远离所有，请一定要克制住自己的负面情绪。

幸运道具： 书籍、自己喜欢的食物
关联游戏： 赛车类游戏

12月出生 中吉

虽然目前的环境安稳顺利，但在你的深刻思考中，在本月的决策要特别地谨慎小心，与其一直在烦恼突破问题，不如着眼目前的工作吧，你所付出的努力都会得到成果。

幸运道具： 乐器、背包
关联游戏： 方块类游戏

★任性贴图区★



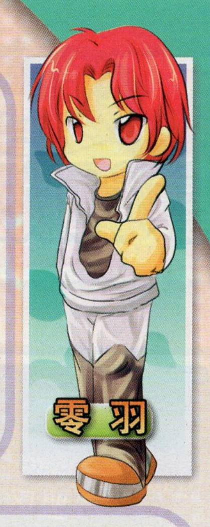
任性贴图区征集读者绘画投稿，可邮寄或用电子邮件寄给我们。来信请至北京安外邮局75号信箱 掌机迷收或PG@VGAME.CN

翔武： 我说这是什么啊！好不容易摆脱那俩人，结果被周晓莹同学恶搞了T T。

交友 广东 贺昌兴 前几天我打扫学校，卖掉了旧电脑，得来的钱请大家吃棒冰。
男，15岁，广东省云浮市，527121

感动？失落！期待！

记得N年之前的一个夏天，顶着烈日去买板砖GB时，随机购入的游戏便是《口袋妖怪 银》，那时候不懂日文，经常卡在游戏的某处，然后冥思苦想的寻求解决办法；为了捕获喜欢的怪物，而在某个区域的草丛内来回来去的溜达；变着花样的组合队伍与朋友对战。不过，当再次进入大幅进化的魂银后，却始终找不到当年的感觉了……游戏画面、系统上的进化确实令人感动，但更多的可能还是失落，毕竟、当年能够感受到的乐趣现在已经很难再找回来了。《机战NEO》的官网终于又更新了，浮出水面的原创主人公&机体再次令人大失所望。残念……不过，《NEO》在系统制作上还是很有诚意的，全新的行动方式配合改良型的精神指令系统，相信NEO在战术组合上一定会有一个新的突破，强烈期待！





最近的梦实在是太奇怪了

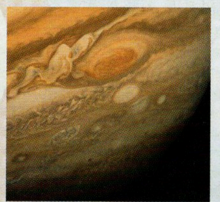
最近几天做的梦超级奇怪，先是自己看到一直猫，然后逗它，一会给它吃的。然后拉着它两个前爪站起来，结果越拉越长，越拉越长，拉的跟我一样高了，然后我赶紧放下它，跑一边看怎么回事，结果那猫看了我一眼，拖着长长的身体从我面前华丽的路过了……

在有一个就是我再次被一群黑衣人追赶，然后跑进一个下水道里躲着，后来那些人也追了下来。这时一个人跑来帮我，结果中了几枪。那人居然没死，撕开衣服之后，胸口露出了7个弹坑，上面还有子弹壳掉下来，然后打败了追我的黑衣人。对着我说了一句“你已经死了！”，然后我一看我身上也挨了一枪，之后就没力气倒下了，呼吸急促。费劲翻了一个身，发现是自己睡眠姿势不好。可是这些都是什么啊！

兄弟们，我快有超能力了！



前几天分两晚做了个超内涵的梦，历历在目啊。我梦见地球忽然停止了自转，大地冰结一片死寂，大气也散尽露出了漆黑的太空。我被冻成了冰雕，然后拔地而起飞离了地球，一路掠过月球、小行星带和有着灼热大地的木卫一，然后一头栽进了木星的液氢海洋。那里是个狂暴的飓风的世界，周围不大的球形空间之外，无论是哪里，全部都是暗红色的液氢夹杂着棕黄色的斑纹旋转飞舞，除了下方深不可测的黑暗，整个世界都仿佛一个漩涡对着我咆哮，铁幕般的血色飓风后面仿佛有大得不可计知的巨兽觊觎着，随时准备撕碎我。于是我就明白，我现在身处大红斑永不停歇的风中间……第一晚的梦到这就醒了。下期连载吧（误）。



PG总动员

~小编们的轻松驿站~

因为名字的关系，每次玩三国都喜欢用吴国。
男，16岁，天津市南开区 天津 张昭 交友



安徽 李健

一等奖（1名）

盟区战卡
VIP1年
300道具点

二等奖（3名）

怪物猎人雪山包

吉林	刘子豪
山西	马文瑞
江苏	高洪波

三等奖5名



精致动漫挂饰

上海	韩荣强
河北	于思远
辽宁	张其弘
河北	王利晨
福建	蔡伟华

次世代传媒联盟

电子游戏软件、SO COOL 动感新势力、掌机迷、

最新邮购资讯

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177
每本另加挂号费3元



第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。

口袋迷(14)

■定价19.8元　上市热卖中



2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。

NDS标准典藏08终极版

■定价:18元　上市热卖中



Wii玩家的终极宝典！众多既实用又好玩的内容等你来发现，热门攻略特别策划详细研究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收集88款最新好玩游戏及众多工具，必买！

Wii动力

■定价:18元　上市热卖中



口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

口袋迷精华本2

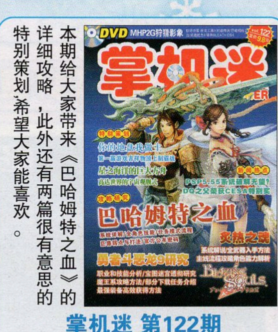
■定价:24.80元　上市热卖中



广大口袋迷期待已久的《口袋迷13》来啦！本期精心改版为特制双层封面，赠送NDS主机收藏包、口袋迷舞动助威棒、四格漫画特辑、08剧场版主题折扇等精美赠品，值得收藏！

口袋迷(13)

■定价19.8元(豪华版29.8元)　上市热卖中



本期给大家带来《巴哈姆特之血》的详细攻略，此外还有两篇很有意思的特别策划，希望大家能喜欢。

掌机迷 第122期

■定价: 9.8元　接受邮购



本期彻底攻略最新口袋游戏《空之探险队》，并特别收录大量独家研究内容。赠品超值附送口袋零钱包和IC卡夹，附带DVD精彩动画看过瘾。

口袋迷(16)　定价19.8元

■定价:19.8元　上市热卖中



《电子游戏软件》8月28日最新上市本期包含SE大作《巴哈姆特之血》攻略，以及《SD高达G世纪 战争》的详细攻略。

电软2009年第17期

■定价:6.99元　上市热卖中



最新潮流重讯火辣出炉，潮流圣经《搜酷》9月号隆重登场，最奇妙的鞋款搭配提案；阿信、黄雅莉等潮流明星的时尚隐私、80后的尖端生平、到户外体会潮流、小型饰品的搭配秘诀等等，绝对不可错过！

SO COOL 2009年第9期

■定价:15元　上市热卖中

电子游戏软件

期数	价格
2008年1～24期	9.80元
2008年(6-7合刊)	15.00元
2009年1～17期	6.99元

SO COOL(搜酷)

期数	价格
2007年1、3～12期	15元
2008年1～12期	15元

期数	价格
2009年1-9期	15元

电子天下・掌机迷

期数	价格
2008年第1～19期	8.80元
2009年第1～8期	9.80元

动感新势力

期数	价格
72～76、78、79期	9.80元
72、74～76、78～79期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

书名	价格
口袋迷14	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
Wii动力	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版	19.8元
PSP终极奥技(修订版最新加印)	19.8元
口袋迷11普通版	19.8\29.8元
口袋迷精华本2	24.8元
口袋迷16	19.8元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元



碎碎念： 预定了马克西姆北京钢琴演奏会的门票。和母亲一起去听，放松下心情。最近去了很多次传闻中扇贝一块钱一个，皮皮虾十二块一斤的那个传奇的海鲜大排挡。貌似最近电软和掌机迷聚餐都是去那里的，的确非常便宜，尤其是当四十个扇贝一起上来的时候，一口一个连续吃到嘴里装不下了一起嚼，太过瘾了！而且要八个扇贝，一碗米饭，即是翔武原创的："扇贝盖饭"

"小新之父"臼井仪人疑因拍照失足坠身亡

官方证实噩耗



↑出事地点，曾一度怀疑是自杀的。不过居然没有栏杆也够危险的……

自从日本新闻媒体9月16日报道人气连载漫画《蜡笔小新》作者臼井仪人11日登山失踪以后，许许多多《蜡笔小新》的爱好者都揪心地等待着消息。9月20日晚上，一个令人心碎的消息传来了——警方找到了《蜡笔小新》作者的尸体。

"日本新华侨报"消息，9月19日上午10点25分左右，一位58岁的男性登山者报警，说是在位于群马县下仁田町南野牧的荒船山(海拔1423米)上发现了一个看起来像是倒在山崖里的受伤者。下仁田警察署立即出动大约50名警员，当天下午3点半左右在荒船山登山道中被称为"舻岩"的崖下大约100米处发现了这具男性尸体。当时，由于山形险峻，很难从事尸体收容工作，干到太阳落山的时候仍然没有结果，便决定20日早晨继续从事收容。

9月20日清晨8点多钟，群马县警方派出县警察本部机动队和下仁田警察署警员大约35人出发前往事发现场。上午9点半钟，11名机动队员和6名警员开始进山。中午12点20分到达"舻岩"的崖底。一副惨不忍睹的景象出现了——由于是从100多米的高处"落下"，这具尸体已经破碎，穿着T恤衫的上半身还在，下半身却不见了，只找到了一条内裤。臼井仪人登山时穿的一条短裤则被悬挂在半山腰中的一个树枝上。这具尸体被警员收容在一个蓝色的口袋中。然后，用天空中盘旋着的直升飞机甩下来的绳子系住提起，安放在飞机上后运往下仁田警察署。当场，警员还发现了一个登山背包和一个摔碎了的数码相机等。在登山背包里面有臼井仪人的钱包和已经处于电池无电状态的手机。

当时，跟踪报道的日本新闻媒体非常人性化地慎重用词，称这具尸体"疑似是《蜡笔小新》作者的遗体"。但是，9月20日晚上9点10分，尸体"检视报告"出来了：法医根据尸体的齿型判断，这具破碎的尸体就是臼井仪人！！！很快，在场的臼井仪人的妻子和女儿、臼井仪人漫画作品《蜡笔小新》的"发源地"双叶社的两位负责人也确认了那副难以辨认的容貌！！！在大约5个小时的"检视时间"里面，

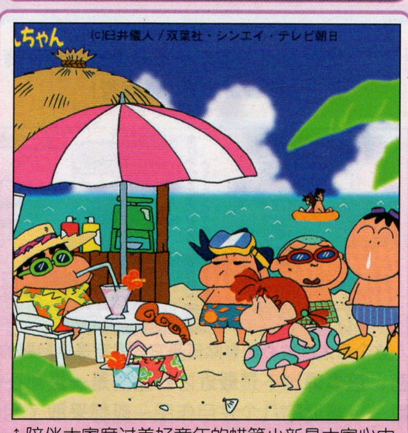
交友 河北 毕妍明
完了完了，家里蟑螂没清除干净，又出现臭大姐了！救命啊！
男，15岁，河北省沧州市，061000

多少希望与绝望缠绕在一起，最终以亲人含泪直接表示：“不会有错了”而告终。

从现场的状况看，警方认为“误跌”和“自杀”的两种可能性都有。目前，在现场没有发现遗书。在尸体上也没有发现摔伤以外的外伤，因此警方排除了他杀的可能性，也就没有做尸体解剖。

臼井仪人家属将举办“密葬”，她们不希望亲朋好友与臼井仪人做如此的最后诀别。

小新是否会终结?



↑陪伴大家度过美好童年的蜡笔小新是大家心中永远的记忆。

臼井仪人的人生旅途并不平坦。他1958年4月21日出生在日本静冈县，1979年到一家广告公司就职。1985年，他开始在周刊《漫画ACTION》发表四格漫画《不良百货公司物语》。可是，当时日本社会还不认同这种四格漫画，觉得其一是不好拍成动画片，二是吸引不了大范围的观众。他着实坐了几年“冷板凳”。1990年，他在双叶社的成人漫画杂志上推出了一个新连载，讲述一个色色的小孩子日常生活的故事，没想到一炮而红，连载第二年被拍成动画片，一时间到处都是“小新热”。2008年初，日本外务省选择“动漫文化大使”的时候，蜡笔小新与“哆啦A梦”、铁臂阿童木都曾经做过候选对象，当然最后是“哆啦A梦”胜出。不过，由此也可以看到“蜡笔小新”的“国际影响”。

臼井仪人的离去，使得很多FANS们都在猜疑以后是否还会有蜡笔小新的续集。而官方的说法是“无论如何也要继续。”

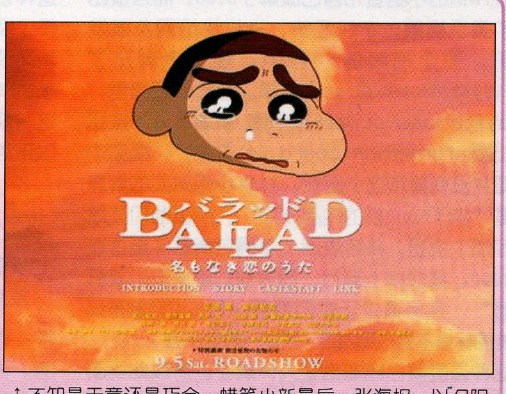
《蜡笔小新》动画播放电视台朝日电视台负责人表明蜡笔小新现在不仅推出了大量周边、成为各种产品的形象代言，而且在很多广告中也有现身，如果《蜡笔小新》终止，对播放业界来说会是个不小的损失。《蜡笔小新》动画制作人员也表示，“小新绝对不会终止”。

现在的《蜡笔小新》动画，按照臼井仪人老师的漫画原作，按照5，6分钟一小节的方式制作，现在已经制作好的动画可以播放3个月的时间，所以《蜡笔小新》暂时不会停播。而当年《哆啦A梦》作者藤子·F·不二雄（享年62岁）去世的时候，尽管当时家属希望动画终止播放，但经过当时的电视台劝说下，同意让制作方继续创作，《哆啦A梦》动画一直播放至今，所以《蜡笔小新》也很有可能以这种方法延续下去。

目前电视台正在播放秋季特集，下一回《蜡笔小新》将在10月16日播放，目前朝日电视台正在“与相关人员洽谈中。”

小新的眼泪

不知是冥冥注定，还是惊人的巧合，《Ballad无名的恋歌》电影漫画宣传的海报里，正好是小新在哭泣。世间就是有太多的不可思议。不知道大家是否看过电影《死神来了》。据报法国空难失事的时候，一对因为误点而没有赶上飞机而幸存下来的夫妇，在过了几天后就因为交通事故而死亡了。或许冥冥中注定的命数就是在劫难逃。谁也不能阻止，谁也不能逃避。所以，珍惜现在的生活，珍惜眼前人吧。



↑不知是天意还是巧合，蜡笔小新最后一张海报，以夕阳下小新哭泣的脸结束了，不哭小新我们会永远爱你的！

PGMONKEY@SINA.COM

问答无双

集中解决玩家遇到的各种问题，问答无双期待你的参与，你的问题就是大家的问题，你的回答或许就是大家的福音！

问 5.55迟迟不出M33，那天我看见一个改版的5.55自制固件！说是必须要5.00才能刷，是真的吗？可以刷吗？还有上次有人放视频，说5.55快要破解了是真的吗？



↑目前解决的也就只有刀魂而已，其他的比如狼隐、装甲核心什么的还要等~啊

答：那一个固件么……没什么用的。就是个版本欺骗而已，实质上还不是真正的5.55，不刷也罢。至于视频是这样的，前段时间某个挂名叫TMX的小组宣布自己破解了5.55，而且放出了演示视频，不过很快，一位论坛网友就发现，那个视频的18秒中，操作者浏览了PlaystationsNetwork菜单。在5.55系统里，laystationsNetwork菜单里 新增了一个按钮叫做Information board（公告牌），视频中却并没有显示这个图标。TMX小组对此的解释是“由于1000机的内存不足”，所以他们删除了那个按钮，并且表示“不确定新固件能否在2000、或3000上运行，因为他们手头没有新机器”，并且请求玩家们施舍。且不论自制系统的图标会不会占用内存（答案一般是不会……），这种态度就已经非常让人怀疑了。所以此类新闻嘛，看看就好……

问 最近的NDS游戏是不是也都开始反拷贝了？许多游戏都无法运行！



↑这个月大家关心的自然还是它，肯定是没问题的

答：这事情也不是最近才开始而是一直都在做嘛……最近的几个注目作品一般都采取了相应的反烧录措施，比如《机战学园》，会在校门之后死机；《七日死 目》的反烧录更有趣了：序章玩家发现自己的友人死在了公寓中，此时TS开始配信，显示“友人→主角”，正常情况下应该是配信完毕后主角开始玩诅咒游戏，没有反烧录的话，就是“噼咻～”一声画面黑掉了。让人疑惑了半天的说……当然，口袋妖怪这种东西不反烧录的话更是没天理的。倒是宣传了很久的恋爱游戏《LOVE PLUS》意外的一帆风顺。随着上次NDSi的1.4版本陆续被各大厂家，NDS的反盗版前线阵地还是主要集中在卡带这一块上。不过如你所见，现在这些游戏都可以正常运行了……真不知道是好事还是坏事。

问 《七日死 目》中，我打到列车，有个在地上爬的鬼，怎么跑都跑不掉，每次都是死，周围也没有能藏的地方，诅咒游戏里也没有剧情，怎么办？

答：你是说那个列车员吗？那个是必定出现的。设计得很精妙：如果你背转身跑的话，肯定会死，要面冲着它按十字键向后退，这样到

一定程度后它就会消失，就可以继续前进了。其实前面的诅咒游戏里好像有NPC提示过这一点的，可能是看漏了吧。

问 我最近正在玩PSP上的《剑与魔法学园》，嘿嘿，还是看了八房的攻略才去玩的，感觉没那么难。我玩的是英文版的，看到开头里标着ATLUS的商标，英文版和日文版内容有什么不一样的？ATLUS做的吗？NDS和PSP上还有什么类似的游戏吗？世界树已经玩过了。



答：不是ATLUS做的，ATLUS现在到处帮人做发行，美版的剑与魔法学园《CLASS OF HEROES》是ATLUS代理发行而已。内容上和日版没有任何变化，可以放心去玩（小声：真佩服你玩得下去）。巫术类型的游戏还有不少，剑与魔法学园2代只有日版，此外NDS上《幻雾之塔与剑之规》以及PS2移植作品《冬宫 暗之巫女与众神的指轮》（Elminage Yami no Fujo to Kamigami no Yubiwa）。PSP上，冬宫系列的续作《冬宫 双生女神与命运的大地》，8月27日出的，是不是555我没注意……此外，作为巫术复兴计划的一环，DS版的《巫术 生命之楔》也值得大家期待。

问 请问装甲核心能玩了吗？侍道呢？灵魂能力呢？

答：灵魂能力出了完美修改版，可以进入游戏，可以自行编辑人物，完全可以正常游戏了。至于侍道2和装甲核心，目前还是没有破解的，如果想玩就只有入正了。不过前不久，CNGBA上发布了装甲核心的PSP前作《装甲核心 战斗方程式》的完整汉化版。如果等不及或者想尝试这个系列的话推荐大家去玩玩那个。

问 《恶魔城 被夺走的刻印》里修验堂和大钟乳洞很难打！怎么才能通过！



↑很另类，但个人感觉很好的作品

答：修验堂地图主要是一些机关，这个没有太多取巧的办法，要自己掌握了——倒是打过它之后得到的磁力飞镖是可以用来非常规移动的。有一些场景里有火柱，伤血很多，但其实只要装备减少火属性伤害的宝石，就可以大大降低伤害（打影狼时装暗宝石也是有效的方法）。

钟乳洞和前作的恶魔巢窟一样，属于一条路式的过关式场景，敌人很强，不过都有针对的方法，这里讲几个要点就是了。

第三个场景：第三个场景的敌人是拄着双锤的铠甲兵，锤子威力非常高，挨一下不得了。一般大家都是飘在空中去打，但为了保险起见，可以装备“紧身衣”，说明文字是减轻打击的伤害，能大幅度压缩锤子的攻击力。

第四个场景：出现了武器大师这种攻击方式乱七八糟的敌人，但其实武器大师的血量并不是很高，可以考虑用强力的合成印术，加上死神戒指或者德拉克拉之力（第三个刻印，作用是全能力大幅度上升但不断损失HP），速攻解决之。

BOSS：中国僵尸。看起来很强，其实非常弱的敌人…其主要杀招是高威力的长时间追踪光球。但实际上，这个光球可以用三级盾给挡掉的（汗）。其次就是它会不停地叫小号僵尸出来——但没有了光球的保护，它叫僵尸时候自己也是不动的，所以大可以直接把它的刻印给吸过来，既瓦解了敌人攻势又得到刻印。没有了这两个烦人招式的威胁之后，僵尸不过是个攻击力很高但只会蹦蹦跳跳的废柴而已。

问：我买了一块无线网卡（不是盟卡），用它来连任天堂WIFI下载《立体绘图方块》（注：Rittai Picross）的追加谜题，但每次都要连很多次才能成功下载，一般都是刚下了两三个就提示出错，错误编号是3打头的，然后就断掉了！这是怎么回事？而且我下载了一段时间之后，有次下完发现存档坏了，之后每次下载总是坏存档，怎么办？

答：这个……如果你是中国电信用户，那只能通过多试试、节省带宽、选择非高峰时段下载等方法来尽量避免了，这是ISP的问题而不是你的问题……至于存档损坏是这样的：并非是反烧录的缘故，而是下载来的谜题全部存在存档中，有部分烧录卡的存档是统一大小的（比如早期的DSLINK一类的），如果下载谜题的大小超过了存档的容量，就会造成丢档了。可以通过使用多个存档或者多开游戏的方法了来避免。

问：请问PSN上的PSP游戏追加下载内容是必须用PS3下才可以吗？

答：当然不是，可以用PSP连接WIFI，也可以用PC的软件，PS3也可以。说“必须用PS3下载“的主要原因是，现在连接PSN的时候强制要求给系统升级……所以国内的用户们就没法方便的下载内容了。而且PSN的内容必须自己下，别人下的内容拷过来是没法用的，所以最稳妥的方法还就是用PS3去下了。

问：我最近去经常去的地方下载PSP和NDS游戏，但是都无法下载了！用迅雷连上一会就红叉了，有时下到一半就忽然下不动了，怎么回事？

答：因为网站用了防迅雷插件……迅雷是一个不厚道的软件。在找下载的时候呢，迅雷会把原始下载地址和下载内容的特征下来。除了原始下载地址之外，迅雷还会搜索网络上其他符合特征的载点，有可能是另一个地方的下载地址，也有可能是其他用户电脑中已经下载完成的文件——换句话说就是，只要有一个人用迅雷下你的东西，所有的迅雷用户只要下载这个东西就有可能找到你这里来。这样子会对网站的服务器造成非常大的负担，所以现在不少下载网站都装设了防止迅雷机制运作的插件，或

```
2008-01-14 20:32:52 连接ftp.codelyoko.cn:2221成功
2008-01-14 20:32:52 等待欢迎信息...
2008-01-14 20:32:55 220 Serv-U FTP Server v6.4 for WinSock ready...
2008-01-14 20:32:55 USER ******
2008-01-14 20:32:55 331 User name okay, please send complete E-mail address as password.
2008-01-14 20:32:55 PASS ******
2008-01-14 20:32:55 230 User logged in, proceed.
2008-01-14 20:32:55 CWD 零之使魔 2
2008-01-14 20:32:57 250 Directory changed to /零之使魔 2
2008-01-14 20:32:57 TYPE I
2008-01-14 20:32:57 200 Type set to I.
2008-01-14 20:32:57 SIZE [EMD HKG][Zero_Tsukaima_Futatukinokishi][06][BIG5][RV10_AAC][CRC3...
2008-01-14 20:32:58 213 110062475
2008-01-14 20:32:58 PASV
2008-01-14 20:32:58 227 Entering Passive Mode (222,218,87,104,42,83)
2008-01-14 20:32:58 REST 4096
2008-01-14 20:32:58 350 Restarting at 4096. Send STORE or RETRIEVE.
2008-01-14 20:32:58 RETR [EMD HKG][Zero_Tsukaima_Futatukinokishi][06][BIG5][RV10_AAC][CRC3...
2008-01-14 20:32:59 530 Access Denied.  请不要使用迅雷下载本FTP服务器的资源
2008-01-14 20:32:59 QUIT
2008-01-14 20:32:59 发生错误，等待5秒后重试...
```

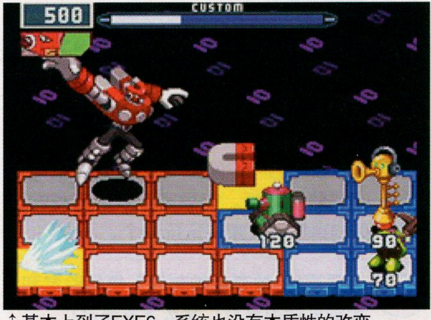
↑迅雷让一部分站长苦不堪言，所以有专门插件防迅雷

者把通常下载（如FTP、HTTP）载点和迅雷的载点分开来。东西下到一半忽然下不动，是因为原始的下载地址已经失效，资源主要来自于其他下载用户的上传，由于在线的用户中暂时没有人拥有完整的文件，所以下载进度自然就局限在网络上已经有的部分了。

关于应对措施嘛。网盘、BT算是很好的途径。不用迅雷固然是很好，但似乎不太符合国情，所以作为一般用户用的话也无可厚非。可以等文件放出一段时间之后再行下载，这样即使原始地址可能无法连接，还有可能通过已经下载完成的用户来源完成整个下载——当然，迅雷也是会偷偷上传文件的哦。是可以屏蔽这种上传，但这就不是我们的讨论范围了。

问：玩了NDS上的《流星洛克人》之后，我开始喜欢上这个系列了，GBA上的洛克人一共出了几代？都有什么版本，能推荐一下吗？

答：GBA上洛克人一共出了6代的说……1代目作为试验性质的作品，2代目相对成熟一些，从3代目开始，EXE系列开始分双版本（乃至三版本）进行发售，所以作品数量总量可以说是相当惊人的。到EXE6为止，游戏的基本玩法并没



↑基本上到了EXE6，系统也没有本质性的改变

交换 广东 ???
惨了，睡觉着凉，真成面瘫了！怎么办啊！（汗，一般很快就好）
男，19岁，广东省清原县

有太大的改变，都是在9×2的场地中进行ACT式的战斗，平时则以RPG形式的主线剧情+支线任务来进行发展，各代不同的区别就在于一些新的系统，比如形态转换、暗黑芯片、SLG式的组队战斗等，想玩哪个都没问题。

除了这些作品之外，还出过一些支线作品，比如号称是"4.5"的《真实演习》，游戏类型和正统系列有很大不同，更倾向于策略而忽略动作要素；《战斗芯片》喜欢的话也不妨试试。

バトルネットワーク ロックマンエグゼ：初代目。

バトルネットワーク ロックマンエグゼ2：加入形态转换、专爱卡（必定第一张抽到）等。

バトルネットワーク ロックマンエグゼ3：加入了自由改造部件、BUG系统等。

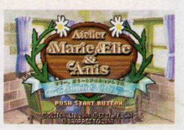
バトルネットワーク ロックマンエグゼ3 BLACK：前作的PLUS版，系统没有大变化，追加了新的形态、芯片、改造部件和剧情等。

ロックマンエグゼ4：分为レッドサン（红日）和ブルームーン（苍月）双版本，加入了能够暂时性获得NPC角色能力的"魂合"系统和威力强大但有副作用暗黑芯片。

ロックマンエグゼ5：分为ブルース（布鲁斯）和カーネル（伽内尔）双版本，NDS上还有一个威力加强版ツインリーダーズ（双重领袖）。加入SLG式的组队战斗以及没有副作用的"暗黑魂合"

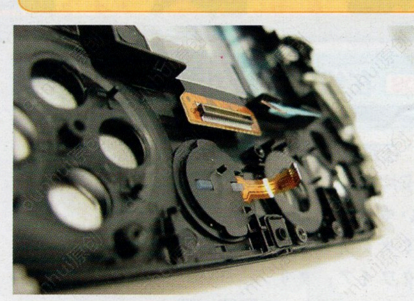
ロックマンエグゼ6：分为电脑兽グレイガ和电脑兽ファルザー两个版本，GBA平台的最后一作，将魂合系统加以进化（时间无限，受攻击解除），加入"兽化"系统（威力强大，时间限制）以及状态系统。

问 PSP上有没有工作室系列？就是炼金工房那个系列的。



答：非常遗憾的是虽然下到GB上到PS3上都有系列作品，但惟独PSP上没有正统作……不知道为什么。PSP上有同社的——算是分支作品好呢还是派生作品好呢——《マナケミア —学园の炼金术士たち—PORTABLE》学园的炼金术士，一作已出，一作预计要出，喜欢的话不妨看看。此外GBA版的《玛丽、艾丽与阿尼斯的炼金工房～和风的传言～》最近出了汉化版（这都多少年了啊！）。怀，怀旧一下吧。

问 现在PSP GO出了，那PSP3000和2000的系统是不是应该？？



↑目前所有的拆机图都来自这位兄台，希望他现在还安好……

答：抱歉问题描述我砍了一半下去，别问的那么直白嘛（傲娇别扭发作）。PSP正式的上市时间是十月份啦。前不久出的那个PSP GO实机运行和拆机视频，是国内渠道流通出去的偷跑品而已。就此，富士康和索尼都已经报案了。而且PSP GO首发是欧美和日本的说……这个明显就是国内生产厂家的内鬼给私下流通出去了，很危险呐这位兄台，被抓住的话要送去改造的（笑）。既然没有正式发售，破解小组就拿不到机器，拿不到机器，自然遑论破解。

问 我看了上期问答无双的介绍之后，开始用SFC模拟器玩最终幻想6，但是打仗的时候老是拖慢，音乐和动作都很慢，怎么办？我是PSP2000，5.50gen-b的系统！



答：首先你看看你的模拟器是不是新版的，旧版的模拟器对FF6支持不好。此外就算是新版模拟器，战斗时候确实是有点拖慢的。解决方法嘛—你愿意的话可以直接在CONFIG里把战斗速度给拨快了（被抽飞）。打开模拟器主选单，把里面的跳帧（frame skip）改一下就好很多了。改成2的话，战斗略微卡一点点，改成3的话，地图画面略微跳一点点，建议把跳帧改成2，然后把战斗速度拨快，这样基本上就可玩了。不在乎音质的话去玩GBA版也未尝不可。

秘技侦探团

Cheats and Unlockables

秘技侦探团改版完毕！本栏目负责为大家收集游戏中的隐藏要素、秘技以及金手指，攻关中碰到麻烦的话，就来这里看看吧！谨记修改要适度哦。

NDS 在线卡片战斗

密码

在游戏的密码界面输入如下信息即可得到对应卡片：

あいや—ぼ—る：ファイヤ—ボ—ル
コミックブンブン：タイガ—ドラゴ
アクワイア：クリアシ—サ—ペント
カラフルGOTO：大冥界の理
よしかわちょうじ：上升危龙
ライブチェンジ：コウソクファルコン
ハポ—ン：16

NDS 钢之炼金术师 双重共鸣

角色表情变化

用触笔接触菜单画面表示的角色，即可让其表情发生改变，每个人有超过3种表情。

追加CG

故事模式结束后，用エド和アル以外之外的角色clear

挑战模式做到不接关通过。

在SLOT2插入GBA卡带《钢の炼金术师 迷走の圆舞曲》

在SLOT2插入GBA卡带《钢の炼金术师 想い出の奏鸣曲》

达到以上条件后即会在おまけ中追加观赏用CG

NDS 桃太郎电铁20周年

历史角色出现

织田信长：岐阜独占
丰臣秀吉：名古屋独占
德川家康：冈崎独占
纪伊国屋文左卫门：和歌山独占
源义经：平泉独占
伊达政宗：仙台独占
クラ—ク博士：札幌独占
明智光秀：土岐独占
水户黄门：水户独占
水户拷问：购买水户地段但尚未独占
武田信玄：甲府独占
上杉谦信：上越独占
黑田かんべい：博多独占
平贺源内：さぬき独占
坂本龙马：高知独占
西乡隆盛：鹿儿岛独占
毛利元就：广岛独占
武藏坊弁庆：御坊独占
山中鹿之助：安来独占
那须与一：那须独占

NDS 天和牌娘remix

鉴赏模式出现

全员觉醒杀生石的状态下打通游戏，可以出现隐藏章节“れ—このお话し”，将其打通之后，“后日谈”模式看到最末尾，おまけ模式（鉴赏模式）开启。

NDS 沙加2秘宝传说

金手指

按SELECT键金钱MAX	
94000130	FFFB0000
02123978	000F423F
D2000000	00000000

按SELECT键怪物图鉴全开	
D5000000	000000FF
C0000000	00000016
D8000000	021239F8
D2000000	00000000

按住B键无视障碍物行动	
52145F0C	FE8CF6CE
22145F1B	000000D0
D0000000	00000000
52145F0C	FE8CF6CE
94000130	FFFD0000
22145F1B	000000E0
D2000000	00000000

战后能力必定上升	
5201DA88	2001DA01
1201DA88	000046C0
D0000000	00000000

交友 天津 赵迎秋
八房，你说去游戏学院学习靠谱吗？（大部分不靠谱）
男，19岁，天津市汉沽区

不遇敌（按A键暂时取消）	
52143F50	2800FA6D
12143F5A	00002001
D0000000	00000000
52143F50	2800FA6D
94000130	FFFE0000
12143F5A	00007800
D2000000	00000000

必定先制攻击	
52158744	6F81486B
12158746	00002102
D0000000	00000000

武器、盾、魔法耐久不减	
1202F810	00002200
52158C4C	22011C20
12158C4E	00002200
D0000000	00000000

移动速度2倍	
52144AEC	B08FB5F0
12144B2A	00002440
12144B2C	00000224
12144C0E	00002020
12144C10	00000200
D0000000	00000000

按SELECT键地图技能全开	
94000130	FFFB0000
22175CB9	000000FF
12175CBA	0000FFFF
D2000000	00000000

地图技能使用次数不减	
92099D30	00006CE0
12099D32	000046C0
12099D48	000046C0
12099D78	000046C0
12099DB4	000046C0
D0000000	00000000

按SELECT键金钱MAX	
94000130	FFFB0000
62110DC0	00000000
B2110DC0	00000000
00000088	000F423F
D2000000	00000000

战斗获得MP8倍	
1203D4BE	000000E1
1203D4C0	00006001

NDS 口袋妖怪金银

金手指

按SELECT键全部球999个	
94000130	FFFB0000
62110DC0	00000000
B2110DC0	00000000
D5000000	03E70001
C0000000	0000000C
D6000000	00000D14
D4000000	00000001
D2000000	00000000

案SELECT键恢复系道具999	
94000130	FFFB0000
62110DC0	00000000
B2110DC0	00000000
D5000000	03E70011
C0000000	00000024
D6000000	00000B74
D4000000	00000001
D2000000	00000000

按SELECT键游戏时间0：00	
94000130	FFFB0000
62110DC0	00000000
B2110DC0	00000000
10000096	00000000
10000098	00000000
D2000000	00000000

按SELECT+←遇敌率低	
94000130	FFDB0000
62110DC0	00000000
B2110DC0	00000000
2000690D	00000001
D2000000	00000000

战斗后获得经验值8倍	
9223DD32	0000319C
0223DD34	600800C0
0223DD38	309C1C28
D0000000	00000000

按SELECT+→遇敌率高	
94000130	FFEB0000
62110DC0	00000000
B2110DC0	00000000
2000690D	000000FF

游戏单间

New Releases 新作游戏发售表

本期大推荐

由于5.55的破解问题，很多游戏目前玩不到，导致最近明明应该有游戏玩，但是玩家们又度过了一个游戏荒。如果不是因为前一阵出的一些游戏耐玩和素质高，估计早就没得玩了，厂商的反破解技术随着破解的进步而进步，真不知道接下来还有什么可玩的，不过可期待的游戏还是很多的。本期截止统计时间：2009年8月20日。

每期将在下面为大家介绍一些值得关注的作品。

10 01 闪电十一人2 NDS



在这次的游戏里，元堂守一行人将会和前来地球侵略的宇宙人集团进行比赛。本次游戏里同伴收集范围将扩大到整个日本，用最强的队伍去挑战未知的威胁吧！另外，本作是以冰火双版本推出发售的。

10 08 蓝龙 异界的巨兽 NDS



玩家将会和修一行人面对新的可怕巨敌。大将军所提到的破坏者其中之一"四天王"也首次出现在玩家面前，同伴和影子的力量都是不可或缺的。本作变成RPG后一定会比前作好。

10 01 超时空要塞UF PSP



本作是去年10月发售的PSP用ACT《超时空要塞ACE F》的续作，是以人气动画《超时空要塞》系列为题材的动作游戏。玩家将搭乘超过100种类的可3段变形的战机Valkyrie展开超高速机动战斗。

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

10月发售游戏列表

10.01	闪电十一人2 威胁的侵略者	LEVEL5	RPG
10.08	蓝龙 异界的巨兽	NBGI	RPG
	钢铁大师	Genterprise	RPG
10.22	元素猎人	NBGI	RPG
	超恐怖话DS	ALGEMIST	AVG
	符文公房3	MMV	SLG
10.29	海腹川背 旬	genterprise	ACT
	光之四战士 最终幻想外传	SQUARE ENIX	RPG

11月发售游戏列表

11.05	召唤之夜X 泪之王冠	NBGI	SRPG
	宠物小鸡频道	NBGI	ETC
	樱花笔记	MMV	AVG
11.12	洛克人EXE 流星行动	RPG	
11.19	马里奥X索尼克 冬季奥运会	任天堂	SPG
11.26	雷顿教授与魔神之笛	LEVEL5	AVG
	料理妈妈3	MMV	AVG
11月	人生游戏DS	TAKARATOMY	TAB

12月后发售游戏列表

12.03	公主联盟 圣剑勇武传	STING	SRPG
12.10	迷你四驱DS	ROCKET	SPG
12.17	家庭教师 最强家族大战	TAKARATOMY	ACT
12.22	炼金术师莉娜的工房	GUEST	RPG
12.24	PostPetDS	MMV	ETC

未定发售日游戏列表

年内	BLEACH DS 4TH	SEGA	SRPG
	二之国 另一个世界	LEVEL5	RPG
	AGAIN FBI超心理搜查官	TECMO	AVG
	电击学园RPG	ASUKI	RPG
	HUDSON X GreeeeN	HUDSON	RAG
	怪物斗士	ALPHA UNIT	RPG
	茶犬的房间DS4	MTO	ETC
	在黑暗的尽头等待你	D3 PUBLISHER	AVG
未定	底特律金属城DS	D3 PUBLISHER	AVG
	黄金太阳DS	任天堂	RPG
	吉他英雄 巡演 10年	Activision	RAG
	真女神转生 STRANGE JOURNER	ATLUS	RPG
	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

10月发售游戏列表

日期	游戏	厂商	类型
10.01	超时空要塞UF	NBGI	ACT
10.08	GT赛车	SCE	RAC
	阿童木	D3PUBLISHER	ACT
10.15	不死骑士	TECMO	ACT
	钢之炼金术师	NBGI	RPG
	NBA 2010	EA	SPG
10.22	遥久时空3 命运的迷宫	KOEI	AVG
	真三国无双5 SP	KOEI	ACT
10.29	R-TYPE战机2	IREM	STG
	喧哗番长	SPIKE	ACT

11月发售游戏列表

日期	游戏	厂商	类型
11.01	最终幻想 纷争UT	SQUARE ENIX	ACT
	女神异闻录3	ATLUS	RPG
11.12	神眷之力	ATLUS	RPG
	战魂 辉石的霸者	NBGI	RPG
11.19	巫术 生命之楔	Genterprise	RPG
	装甲核心4	FROMSOFT WARE	ACT
11.26	海豹突击队P	SCE	ACT
	噗呦噗呦7	SEGA	PUZ
11月	时限回廊	SCE	ACT

12月后发售游戏列表

日期	游戏	厂商	类型
12.03	梦幻之星P2	SEGA	ACT
	心跳回忆4	KONAMI	AVG
	高达VS高达NEXT	NBGI	ACT
12.10	风云新撰组 默示录	FROM SOFTWARE	AVG
12.17	女王之刃 混沌螺旋	NBGI	SRPG
12.24	幸运星 网络偶像育成	角川书店	AVG
12月	萌之2次大战略CHU~	SYSTEM ALPHA	SLG

未定发售日游戏列表

日期	游戏	厂商	类型
年内	GOD EATER	NBGI	ACT
	刺客信条	UBI	ACT
	小小大星球	SCE	ACT
	铁拳6	NBGI	FTG
	创造球会6	SEGA	SPG
	战场的女战神2	LEVEL5	ACT
	背后灵	LEVEL5	AVG
	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
	铁拳6	NBGI	FTG
	乐克乐克 午夜嘉年华	SCE	ACT
	横行霸道 唐人街	ROCKSTAR	ACT
	杰克与达斯特 失落的边境	SCE	ACT
	死神 魂之嘉年华2	SCE	ACT
	侍魂 六番胜负	SNK PLAYMORE	FTG
未定	合金装备 和平行者	KONAMI	ACT
	大众网球P	SCE	SPG
	GOD EATER	NBGI	ACT
	忍者活剧 天诛红	FROMSOFT WARE	ACT
	最终幻想 AGIDO XIII	SQUARE ENIX	RPG
	寄生前夜 第三个生日	SQUARE ENIX	ACT

10.08 GT赛车 PSP



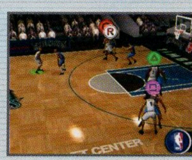
GT赛车P是该系列的第一款掌机作品，游戏中将会收录35条赛道和超过800辆的跑车，并且通过PSP的无线网络功能还能实现最多4个人的联机竞赛。游戏中还有更多适合PSP上使用的模式。

10.15 不死骑士 PSP



在游戏中，玩家将控制三名拥有不死之力的主人公与王国军进行战斗，而本作最大的特点，就是玩家能够通过将敌方士兵"不死化"来增加自己的手下。游戏在动作游戏的基础上增加了一些不错的创意。

10.15 NBA 2010 PSP



《NBA 2010》相信已经让不少的篮球迷和玩家等待已久，新作不仅将在队员阵容以及画面声效上做出特别改进，而且新的游戏系统设计将使得游戏更具逼真性。本作在经营系统方面也做了一些强化。

10.22 真三国无双5 SP PSP



戏预定收录原作既有的5大游玩模式，其中无双模式将加入更多武将的剧情供玩家选择。收录4大势力共40多名登场武将，曹丕、凌统与马超将由通用武将形象改头换面为具备新武器与新招式的独立形象。



掌机快乐赢

二等奖3名
怪物猎人雪山包

一等奖1名
盟区战卡+一年VIP+300道具点



特别奖
NDSBBS提供玩偶1个

三等奖5名
动漫挂饰

小提示：
如果你有希望得到的奖品，也可以通过来信或回函卡告诉我们，我们将会每期换上新的奖品，说不定就有你最想要的哟！

参加办法：

1、将随刊附带的回函卡填写好，贴上邮票寄回编辑部，即可参加本期抽奖活动。
2、本期抽奖活动回收回函卡截止日期为11月25日，时间以当地邮戳为准。
3、中奖名单将在125期刊登。回函卡复印无效。




FRANSKA
MATTEN